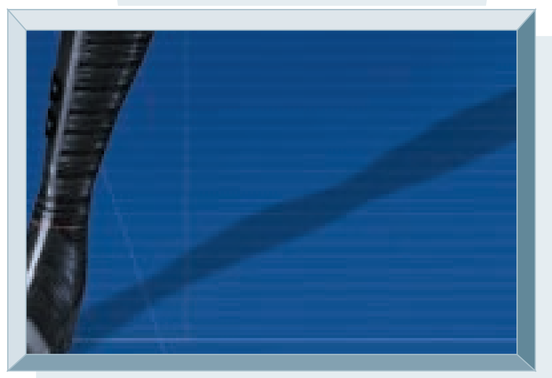

12 2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 146
€ 4,99
Österreich € 5,75
Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
MAN!AC DVD
DVD
unzensiert • ab 16
143 Minuten Laufzeit
TEST AUF DVD UND IM HEFT
RESIDENT EVIL 4
Genial: PS2-Version mit coolen Extras
Soul Calibur 3
PREVIEW
Metal Gear Solid 4
TRAILER
TOKYO GAME SHOW & X05
MESSE REPORT
Über 30 Minuten Spiele satt für PS2, Xbox 360 & Co.
103 Spielevideos auf DVD
u.a. Black, Battlefield 2: Modern Combat, True Crime 2
Extended: Sega Saturn
GEARS OF WAR
PERFECT DARK ZERO
PROJECT GOTHAM RACING 3 · QUAKE 4
DEAD OR ALIVE 4 u.v.m.
NextGen-Attacke: 40 Spiele für Xbox 360
PRINCE OF PERSIA 3
Angetestet und für gut befunden: Krönendes Ende der Abenteuer-Trilogie
GESPIELT & GETESTET
NEU GTA LIBERTY CITY STORIES
91% MARIO KART DS
4 RIESEN POSTER


SHINE
SSX on tour
BASS
LOUDNESS
ROCK THE MOUNTAIN!
STEREO
WWW.EASPORTSBIG.DE
HI
-00
+4dB
Maker
EA SPORTS BIG
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, SSX, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and the PS Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands.





"Perfect Dark Zero"
(Rare, 2005)

NEXTGEN-KATER

Dass der ein oder andere Journalist am Tag nach einer feierlichen Produktpräsentation über Kopfschmerzen klagt und den Morgen mit Aspirin sowie ausführlichem Katerfrühstück beginnt, soll schon mal vorkommen. Dass aber das Gros der Schreiberlinge über dieselben Symptome klagt, ist eher ungewöhnlich. So geschehen bei X05, Microsofts Xbox-360-Software-Schaulaufen in Amsterdam (siehe Reportage ab Seite 8).

Grund für den Kater waren allerdings weder übermäßiger Alkoholgenuss noch etwaige andere Rauschmittel. Das kollektive Wehklagen bezog sich vielmehr auf die gezeigten NextGen-Spiele – genauer gesagt auf ihre grafischen Qualitäten. Von Ausrufen wie "Da fällt mir die Kinnlade runter" oder "Mann, sieht das genial aus" keine Spur. Stattdessen konnte man des Öfteren die Sätze "Das wirkt wie ein aktuelles PC-Game" und "Wo bleibt die optische Revolution" vernehmen. Alles notorische Microsoft-Schlechtreder und planlose Vertreter der Publikumspresse mögen manche jetzt vermuten. Doch die anwesenden MAN!ACs haute es ebenfalls nicht aus den Socken. Sind das nach vielen Jahren kritischer Redakteursarbeit vielleicht schon Abstumpfungserscheinungen? Oder hat sich das 'Alles ist schlecht in Deutschland'-Virus auch in unseren Gehirnen breit gemacht? Oder war die Erwartungshaltung an die kommende Konsolengeneration schlicht zu hoch?

Letzteres spielt sicherlich eine Rolle: Spiele in Renderfilmqualität, nie gesehene virtuelle HDTV-Welten und was da im Vorfeld noch alles an Phrasen durch die Gazetten geisterte – Anforderungen, die sich auch im Gigahertz-Prozessorzeitalter nur schwer umsetzen lassen. Obwohl von keinem Offiziellen so richtig bestätigt, liegen für uns die Ursachen des NextGen-Katers woanders: Die Xbox 360 kommt zu früh und der Aufwand für die Spiele-Produktion ist höher als erwartet. Mehrfach klagten uns Entwickler ihr Leid, Personal- und Geldeinsatz seien enorm, hieß es. Vor allem Grafiker sind in der hochauflösenden Ära gefragt: Das Erstellen von Texturen beziehungsweise Polygonmodellen verschlingt einen Großteil der Produktionszeit. Setzt man hier den Rotstift an, wirkt sich das unmittelbar auf das Erscheinungsbild der Spiele aus.

In diesem Teufelskreis ist nicht nur Microsofts NextGen-Konsole gefangen, auch die PS3 wird davon betroffen sein – sofern das neue Sony-Flaggschiff tatsächlich schon im Frühjahr 2006 erscheint. Dass in der Xbox 360 wesentlich mehr Power steckt, lassen Titel der zweiten Software-Generation wie "Gears of War" (siehe Seite 10) erahnen. Optik ist beileibe nicht das wichtigste Kriterium – die auf X05 gezeigten Titel lagen fast durchweg auf hohem Spielspaß-Niveau –, aber sie bestimmt beim Otto-Normal-Zocker den Ersteindruck wesentlich mit.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 9. Dezember 2005.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Welche Faktoren beeinflussen Euren NextGen-Einkaufszettel? Legt Ihr mehr Wert auf Grafik oder zählt letztlich der allseits beschworene Spielspaß?

MAN!AC-MEINUNG NR. 38

- (A) Bombastische NextGen-Grafik muss sein, sonst kann ich doch gleich bei PS2, Xbox und Gamecube bleiben!
- (B) Bei mir zählt weiterhin der Spielspaß. Hübsch aussehen dürfen die Titel aber trotzdem.
- (C) Mir egal, die neue Konsolengeneration kommt zu früh. Ich warte mit dem Kauf erst einmal ab!

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Xbox 360 ○ Revolution

INHALT



30

Gibt's ein Happy-End für den königlichen Spross? **Prince of Persia: The Two Thrones** verspricht ein großes Abenteuer.

34

Schön und innovativ: Wir haben Capcoms märchenhaftes Action-Adventure **Okami** unter die Lupe genommen.



54

MAN!AC in geheimer Mission: Wie Agent 007 die Videospielwelt eroberte.

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED



PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

148 Ein Heidenspaß für Jung und Alt: Erfahrt in unserer Handheld-Test-Sektion, warum **Mario Kart DS** der beste Fun-Racer aller Zeiten ist.

118 Wo Connery drauf steht, ist Bond drin: Der populäre Spion gibt sich in **007: Liebesgrüße aus Moskau** die Ehre.

108 Sieben Jahre an der Trendsportspitze und immer noch fit wie ein Turnschuh: **Tony Hawk's American Wasteland** im Test.

130 Auf in den Kampf: **Star Wars Battlefront 2** versetzt Euch in galaktische Schlachten.

Metal Gear Solid 4

MAN!AC DVD 12/2005

- 103 Spiele als Video
- 143 Minuten Laufzeit

Metal Gear Solid 4 · Soul Calibur 3 · Prince of Persia 3 · Battlefield 2 · Pro Evolution Soccer 5

Über 18 Minuten brandneue Spiele für Xbox 360

TOKYO GAME SHOW 2005

Sensation: Erste Details zum Revolution-Controller

MAN!AC Extended: Sega Saturn Under Construction

Im über achtminütigen Trailer stellt Snake die Weichen für das Stealth-Genre der nächsten Generation.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de

Soul Calibur 3

Auf DVD bekommt Ihr erste Eindrücke zu neuen Darstellern und dem Kämpfer-Editor.



Extended: Sega Saturn

Trotz ausgereifter Technik zog Segas Saturn den Kürzeren – wir schauen uns seine Spieleperlen genauer an.



Prince of Persia 3

In unserem DVD-Preview zeigt sich der persische Prinz in Hochform und offenbart zugleich seine dunkle Seite.



12-2005

103 Spiele als Video, 143 Minuten Laufzeit

Specials
Tokyo Game Show 2005
Revolution-Controller
X05 – Neuheiten für Xbox 360

Trailer
Metal Gear Solid 4
Resident Evil 4
Black

Previews
Soul Calibur 3
Prince of Persia: The Two Thrones
The Matrix: Path of Neo
Star Wars Battlefront 2
Ratchet Gladiator
True Crime: New York City

Tests
Resident Evil 4
Battlefield 2: Modern Combat
Die Sims 2
Pro Evolution Soccer 5
SSX On Tour
Brothers in Arms: Earned in Blood
Battalion Wars (Import)
Raiden 3 (Import)
Radiata Stories (Import)
Urban Reign (Import)
Xenosaga 2: Jenseits von Gut und Böse
WRC Rally Evolved
L.A. Rush
Jak X: Combat Racing
Sly 3: Honor Among Thieves
Genji
EyeToy: Play 3
The Suffering: Ties That Bind
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Ultimate Spider-Man
X-Men Legends 2: Rise of Apokalypse
Capcom Classics Collection

Handheld

Handheld-Trailer
Loco Roco
Every Extend Extra
Ultimate Ghouls'n Ghosts

Handheld-Previews
Frantix

Handheld-Tests
Pursuit Force
WRC
Namco Museum Battle Collection
FIFA 06

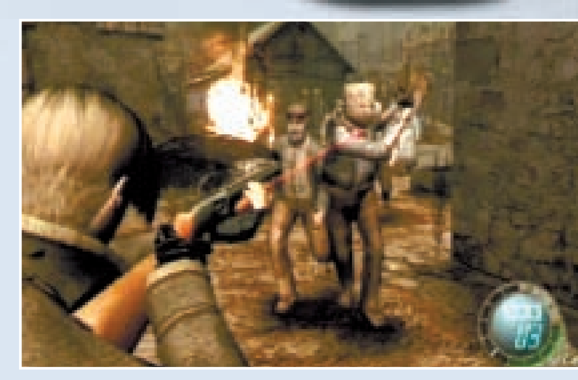
Extended
Retro: Sega Saturn
Under Construction
PES5-Europa-Meisterschaft

AnyMAN!AC
Die MAN!AC-Revolution

Credits / Outtakes

X05
Neuheiten für Xbox 360

X05-Event in Amsterdam: In mehr als 18 Minuten DVD-Reportage widmen wir uns allen Xbox-360-Neuheiten.



Resident Evil 4

Kann die PS2-Version mit der Gamecube-Fassung gleichziehen oder sie gar übertrumpfen?



Revolution Controller

Enthüllt: Auf DVD präsentieren wir alle Details des Revolution-Controllers.



Tokyo Game Show 2005

Wir waren vor Ort und berichten über die wichtigsten Neuheiten aus Fernost.

VIDEO AUF DVD!



X05 Anspruch & Wirklichkeit

Showdown in Amsterdam: Microsoft läutet die erste Xbox-360-Software-Generation ein und MAN!AC spielte Probe.

Der Herr des Rings
"Halo"-Film bekommt Oscar-prämierte Unterstützung

Drückt "Halo" hoffentlich seinen Stempel auf: Peter Jackson.

Nach den wenig berauschenden "Resident Evil"-Streifen und diversen Uwe-Boll-Katastrophen (u.a. "Alone in the Dark") scheint die Zeit reif für eine kompetente Videospiel-Verfilmung. Kein Geringerer als "Herr der Ringe"-Regisseur Peter Jackson fungiert zusammen mit seiner Partnerin Fran Walsh als ausführender Produzent. Als bekennender "Halo"-Fan und Experte für 'nicht verfilmbare Stoffe' sollte Jackson der richtige Mann für das ehrgeizige Millionenprojekt sein. Die digitalen Effekte steuern Weta Digital bei, die schon für die atemberaubenden Tricks in der "Herr der Ringe"-Trilogie verantwortlich zeichneten.

ALLE X05-SPIELE IM ÜBERBLICK

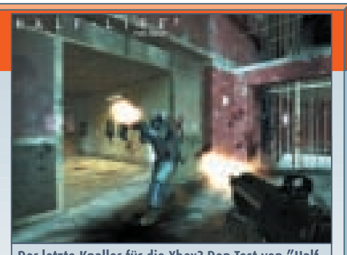
Eine ausgemusterte Industrieanlage mit gigantischem Gastank, Xbox-grün beleuchtete Außenanlagen, dutzende 360-Anspielstationen und leckeres Essen – ideale Voraussetzungen für Games-Journalisten. Doch trotz Artistik-Show mit Musikuntermalung in der Lautstärke einer startenden Boeing 747 und bildhübschen Messehostessen kam bei den Anwesenden kein so rechtes NextGen-Fieber auf. "Zu viel Action und Gewalt" und "Das sieht aber nicht nach neuer Konsolengeneration aus" konnte man vernehmen.

Diese Kritikpunkte muss sich Microsoft ankreiden lassen, auch wenn die führenden Xbox-Köpfe Robbie Bach, J Allard und Peter Moore vom 'besten Line-Up, das je zu einem Hardware-Start verfügbar war' sprachen. Sieht man über die grafischen Qualitäten und die Genreballung hinweg, haben die Herren gar nicht so unrecht. Das Gros der spielbaren Titel fällt in die Kategorien 'gut' bis 'sehr gut' (siehe Previews auf den folgenden Seiten). Wer sich zum Deutschland-Start am 2. Dezember eine Xbox 360 ins Wohnzimmer stellt, braucht sich um hochwertige Software nicht zu sorgen. Das derzeit in der Branche hoch im Kurs stehende Ziel, bisherige Nicht-Videogamer zu begeisterten Zockjüngern zu machen, dürfte Microsoft mit diesem Spielportfolio jedoch verfehlen. Darauf angesprochen, verkündete uns Xbox General Manager J Allard seine Strategie für 360: "In der Tat haben wir mit der Xbox wohl keinen einzigen Videospiel-Neueinsteiger hinzugewonnen. Bei Xbox 360 stelle ich mir das so vor: Man nutzt die Konsole erst für eine Diashow via Digitalkamera, schaut eine oder mehrere DVDs, knüpft bei Xbox Live Arcade erste Bande mit der interaktiven Unterhaltung und kauft schlussendlich ein Spiel wie z.B. 'Project Gotham Racing 3'." Warum sich jemand eine Xbox 360 als Diashow-Generator oder DVD-Player anschaffen sollte, verriet uns Allard allerdings nicht.

Doch genug gewettert: Ein dickes Lob gebürt Microsoft für den Mut und das Engagement, so viele Titel spielbar zu zeigen – bei den vielen vorberechneten (und zweifelsohne beeindruckenden) Filmchen der letzten Monaten beileibe keine Selbstverständlichkeit. Auch wenn zum Start der große Next-Gen-Wow-Effekt ausbleibt – was grafisch in der weißen Kiste steckt, lässt Post-Start-Software wie "Gears of War" eindrucksvoll erahnen. *os/ms*

Das letzte Aufgebot?
Xbox-Spiele gab's auch noch...

"Wir werden die Xbox nach der 360-Einführung noch mehrere Jahre mit Software unterstützen." Angesichts der mageren Ausbeute an Xbox-Spielen auf der X05 fragen wir uns, wie Microsoft diese vollmundige Ankündigung in die Tat umsetzen will. Neben diversen, bereits erhältlichen Titeln wie "Ultimate Spider-Man" und "Burnout Revenge" zeigten Dritthersteller u.a. Versionen von "Half-Life 2" (sah dank Ruckeloptik nicht gerade ansprechend aus) und "Hitman: Blood Money". Überraschende Neuankündigungen? Fehlanzeige! Außer den üblichen Multiplattform-Entwicklungen wird es wohl nicht mehr viel exklusives Software-Futter für Microsofts Konsolenerstling geben. Aber wir lassen uns gerne vom Gegenteil überzeugen...



Der letzte Knaller für die Xbox? Den Test von "Half-Life 2" gibt's in einer der nächsten Ausgaben.



360 Joanna Dark weiß sich zu wehren: Mit Granaten in der einen und Pistole in der anderen Hand geht's den Fieslingen an den Kragen.



360 Erwischt! Wie in früheren Rare-Ego-Shootern verfügen Eure Feinde über mehrere Trefferzonen. Dies wirkt sich unmittelbar auf die Art des Ablebens aus.

Perfect Dark Zero

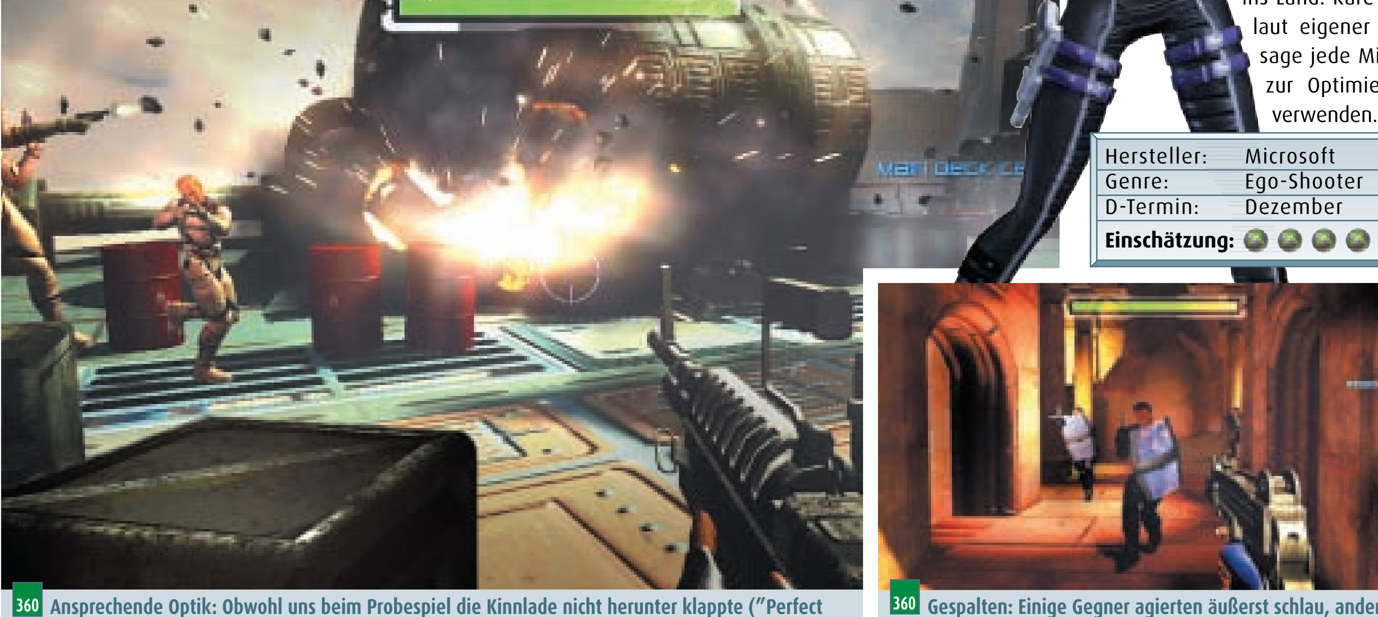
Was "Halo" für die Xbox war, soll "Perfect Dark Zero" für die Xbox 360 werden: ein System-Seller, Must-Have, die Killer-Application. Ganz schön große Fußstapfen, die der Master Chief da hinterlässt und in die sexy Joanna Dark treten muss.

Doch die Voraussetzungen stehen alles andere als schlecht: Denn Entwickler Rare zeichnet neben einem indizierten Bond-Titel für den hervorragenden "Perfect Dark"-Erstling auf N64 verantwortlich. Sowohl Spielgefühl als auch Missionsdesign waren anno 2000 über (fast) jeden Zweifel erhaben, unzählige Auszeichnungen in Fachmagazinen die Folge. Lediglich in puncto Optik gab's dank Ruckeleinlagen und generell niedriger Bildrate etwas zu meckern.

Fünf Jahre später ein ähnliches Bild: Die auf X05 antestbare "Perfect Dark Zero"-Version überzeugte mit millimetergenauen, eingängigen Kontrollen, über die Qualität des Leveldesigns lässt sich aufgrund zu wenig spielbarer Missionen allerdings noch kein Urteil fällen. Über die Güte der Grafik dagegen sehr wohl: Diese schwankte zwischen durchschnittlichem und hohem aktuellen PC-Ego-Shooter-Niveau. Etwas enttäuschend, schließlich läutet Microsoft mit der Xbox 360 nicht nur eine neue Konsolengeneration ein, sondern gibt gleichzeitig den Startschuss für das HDTV-Gaming auf der heimischen Wohnzimmer-Couch. Für offene Münder dürfte "Perfect Dark Zero" bei erfahrenen Zockern, auch wenn es Peter Moore – Corporate Vice President, Worldwide Marketing and Publishing, Xbox – auf der Amsterdamer Veranstaltung anders sah, nur selten sorgen. Weder Animationen, Komplexität der Levels noch Spezialeffekte ließen das wohlige 'So was habe ich noch nie gesehen'-Gefühl aufkeimen. Lediglich die Texturqualität bewegte sich großteils auf dem erhofften NextGen-Niveau: Selbst aus nächster Nähe behielten die exzellenten Polygontapeten ihren hohen Detailgrad und ihre verblüffende Dreidimensionalität bei – dem so genannten Parallax Mapping sei Dank.

Wie bei "Project Gotham Racing 3" und vielen anderen vorgestellten Titeln haben wir jedoch – was die Optik anbelangt – noch Hoffnung. Seit wir "Perfect Dark Zero" das erste Mal gesehen haben, verbesserte sich die Grafikqualität immens. Und bis zur Veröffentlichung ziehen schließlich noch einige Arbeitstage beziehungsweise -nächte ins Land. Rare wird laut eigener Aussage jede Minute zur Optimierung verwenden.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	

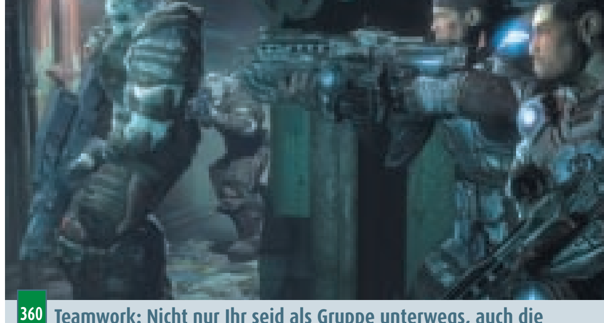


360 Ansprechende Optik: Obwohl uns beim Probespiel die Kinnlade nicht herunter klappte ("Perfect Dark Zero" sah aus wie ein aktueller PC-Shooter), überzeugte der generelle Look.

360 Gespalten: Einige Gegner agierten äußerst schlau, andere taugten komischerweise nur als dummes Kanonenfutter.



360 Wer da nicht in Panik gerät und wild um sich ballert, ist bereits tot: Umzingelt von dutzenden Monstern muss das von Lead Designer Cliff Bleszinski propagierte 'taktische Vortasten' hinten anstehen.



360 Teamwork: Nicht nur Ihr seid als Gruppe unterwegs, auch die Feinde bewegen sich in Rudeln.

Gears of War

Da waren sich ausnahmsweise alle X05-Besucher einig: Epics "Gears of War" ist das bestaussehendste Xbox-360-Spiel der Messe. Dumm nur, dass die SciFi-Schlacht nicht zum Konsolenstart Ende des Jahres, sondern erst irgendwann 2006 erscheint.
Dementsprechend durften wir die Third-Person-Knallerei nicht selber antesten. Dafür gab's hinter verschlossenen Türen von Lead Designer Cliff Bleszinski intime Einblicke in einen neuen Level und weitere Details zum Spielaufbau. Auf den ersten Blick fühlen wir uns in "Resident Evil 4" versetzt: Held Marcus Fenix stapft mit seinen KI-Kollegen durch einen gespenstischen Wald. An den Stämmen herunterperlendes Wasser lässt die kahlen Bäume im zuckenden Licht der Blitze wie glänzende Totenfinger erscheinen. War da nicht gerade ein sich bewegender Schemen im Unterholz? Donnergrollen und unheimliche Geräusche der lauernden Tierwelt spannen die Nerven zum Zerreißen. Plötzlich der Angriff: Analogstick durchgedrückt und eingefangen von einer dramatischen Kameraeinstellung gen Bunkereingang geflüchtet. Der Rückzugsort entpuppt sich als Falle, kreischende Monster und blutüberströmte Leichen überall. Im knatternden Maschinengewehrfeuer bleibt keine Zeit für die taktische Komponente von "Gears of War" - hier zählt nur das Überleben.
Strategisch geht's später ans Werk: Geschickt die Deckung von Containern und Wänden nutzend, arbeitet sich Marcus Stück für Stück vor. "Wer die Umgebung nicht überlegt für seine Zwecke einsetzt oder mit Waffengewalt 'umgestaltet', segnet bald das Zeitliche", so Bleszinski. Unterstützung gibt's auf Knopfdruck jederzeit von einem menschlichen Kollegen. Das ganze Abenteuer lässt sich nämlich im Coop-Modus bestreiten. Dabei kommt es nicht selten vor, dass die Mitspieler unterschiedliche Wege einschlagen, bestimmte Einsatzziele erfüllen und später wieder gemeinsam auf Pirsch gehen.
Abschließend noch ein Wort zum cleveren Waffensystem: Marcus kann maximal zwei große Wummen, Granaten und ein Pistole mit sich führen. Dank "Unreal Engine 3" seht Ihr das Kriegsgerät detailliert und hübsch verteilt am Körper des Helden baumeln. Die optische Platzierung der Waffen korrespondiert mit der Auswahl via Digi-Kreuz: Ein Druck nach links oder rechts und Marcus schnappt sich die linke beziehungsweise rechte Wumme. Unten im Halfter wartet die Pistole und oben die explosiven Metall-Eier – schließlich schleudert Ihr Granaten mit einer Wurfbewegung über Euren Körper hinweg.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●●



360 Grafik-Feuerwerk: Was bei "Gears of War" über den HDTV-Schirm flimmert, ist atemberaubend und macht Hoffnung auf die nächste Software-Generation für Xbox 360.

WWW.NINTENDO.DE

ZWEI FANTASTISCHE ABENTEUER –
VEREINT IM KAMPF UM DIE FREIHEIT.

FIRE EMBLEM

Mit FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES und FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE erscheinen gleich zwei großartige Fantasy-Abenteuer aus der Fire Emblem Reihe. Zwei rundenbasierte Rollenspiele voller fantastischer Charaktere, packender Schlachten und großer Strategien. Eingebettet in atemberaubenden Szenarien, fesselnden Geschichten voller Intrigen, Gier und Macht und dem unbändigen Wunsch, die Freiheit zurückzuerobern!

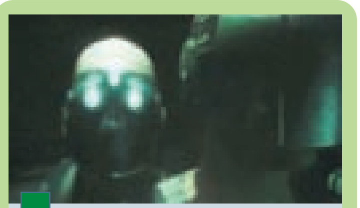






AB 04.11.05 IM HANDEL.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2005 NINTENDO.



360 Der geheimnisvolle Unbekannte: Wer verbirgt sich hinter dieser Maske?

Splinter Cell 4

Wer schleicht so spät durch Nacht und Wind? Es ist der Fisher Sam, bist du blind? Nach dem ersten "Splinter Cell 4"-Trailer (siehe X05-Bericht auf unserer DVD) sind wir uns da allerdings nicht mehr so sicher. Zwar huscht ein merklich verjüngter Sam Fisher durch dunkle Ecken, am Ende taucht allerdings ein unbekannter Maskenträger auf. Mehr Details lest Ihr bereits in einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben, denn die Veröffentlichung ist schon für März 2006 geplant.

Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2006
Einschätzung:	**nicht möglich**



360 Coole Grinds und elegante Grabs fehlen auch im dritten "Amped" nicht.

Amped 3

Auch Microsofts beliebter Snowboard-Sim "Amped" gelingt der Sprung auf die nächste Konsolengeneration. Traumhafte Pulverschneeparadiese laden zu endlosen Abfahrten ein, dank geschickt platzierter Rampen vollführen waghalsige Board-Artisten stylische Sprünge und Tricks. Noch nicht hitverdächtig war bei unserer Testfahrt die sterile Grafik: Verwaschene Texturen und wenig Liebe zum Detail trübten die flotte Schneeraserei.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	



360 Augenschmaus: Rares Action-Abenteuer besticht durch detaillierte Texturen, aufwändiges Polygon-Interieur sowie exzellent animierte Charaktere – da lohnt sich die Anschaffung eines HDTV-Geräts!

Kameo: Elements of Power

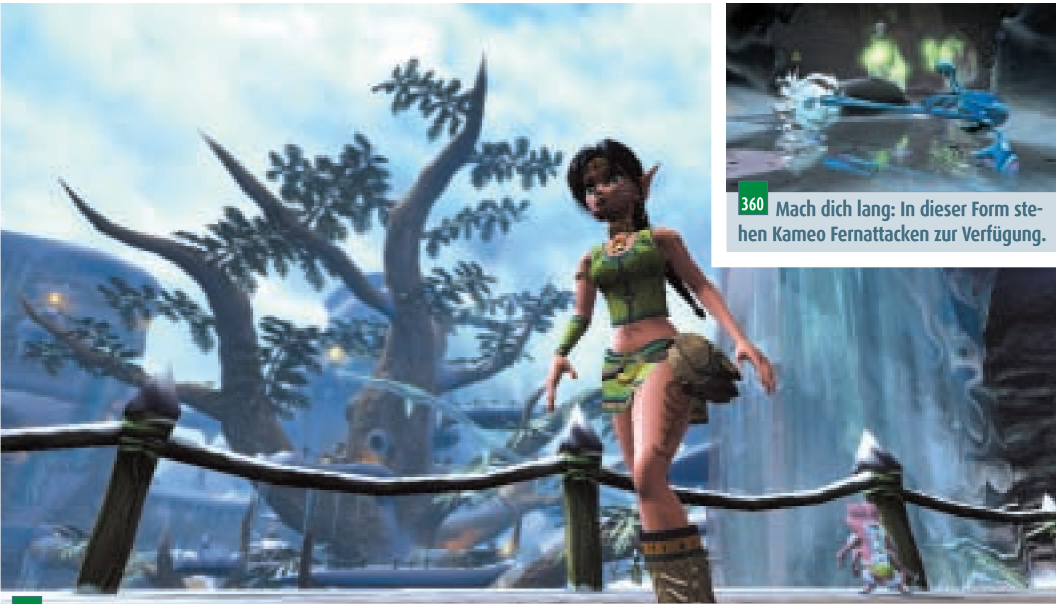
Nach einigen Systemabstechern (Gamecube, Xbox) ist "Kameo: Elements of Power" endlich angekommen. Pünktlich zum Start der Xbox 360 geht Elfenmädel Kameo auf Erkundungstour, in standesgemäßem HD-Outfit und Rare-typischem, komplexem Spielsystem.

Letzteres gründet auf dem Gestaltwandler-Prinzip: Im Verlaufe des Action-Abenteuers lernt Kameo, in diverse Alter Egos zu schlüpfen. Ob fleischfressende Pflanze, stachelbewehrtes Gürteltier oder Feuer spuckender Drache – alle Inkarnationen bieten Euch spezielle Eigenschaften. Diese gilt es intelligent zu nutzen. Lassen sich normale Gegner noch problemlos mit einer Form bezwingen, steht bei Levelbossen ähnlich wie in "Metroid Prime 2: Echoes" cleveres Kombinieren der Fähigkeiten an. Unser Probespiel überzeugte: Das Herumexperimentieren mit den verschiedenen Alter Egos macht Laune und bringt die grauen Zellen auf Trab.

Bei Steuerung und Optik ist ebenfalls (fast) alles im Lot. Lediglich mitunter auftretendes Ruckeln und einige arg kantige Felsformationen trübten den poppig-bunten Genremix etwas. Dafür gibt's ausladende, vor Details nur so strotzende Landschaften sowie eine gigantische Massenschlacht.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	

360 Mach dich lang: In dieser Form stehen Kameo Fernattacken zur Verfügung.



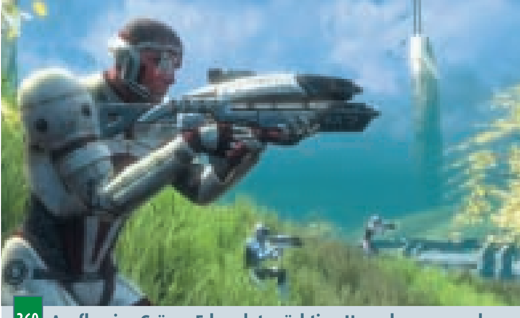
360 Heldin Kameo in ihrer wahren Gestalt: Das spitzohrige Mädel kann sich auf Knopfdruck in eines von mehreren Monster-Alter-Egos verwandeln und deren Spezialfähigkeiten u.a. für Rätsel einsetzen.





360 Die Gesichtszüge der Protagonisten beeindrucken mit realistischem Minenspiel und viel Gefühl.

Mass Effect



360 Ausflug ins Grüne: Erkundet prächtige Umgebungen und lernt deren nicht immer freundlich gesinnte Bewohner kennen.

Rollenspieler, verneigt Euch! Die kanadischen Programmierer der Bioware-Schmiede heben auf der Xbox 360 ein Universum aus den Angeln. “Mass Effect” ist als dreiteiliges Epos konzipiert und soll laut Vordenker Greg Zeschuk zum ultimativen Science-Fiction-Abenteuer erwachsen. Als Kommandant eines intergalaktischen Sternenkreuzers erkundet Ihr unerforschte Welten, trotzt feindlichen Umgebungen und nehmt am ewigen Kampf Mensch gegen Maschine teil. Euren humanoiden Charakter erstellt Ihr im Editor selbst, durch die Verwendung so genannter ’Advanced Digital Actors’, also virtueller Schauspieler, agieren NPCs menschlicher denn je – bestechende Gesichtsanimationen und massig Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt sei Dank. Wie schon im Martial-Arts-Märchen “Jade Empire” werden auch in “Mass Effect” Auseinandersetzungen in Echtzeit ausgetragen. Das Kampfsystem soll die strategische Tiefe eines “KOTOR”-Duells mit der flotten Spielbarkeit eines teambasierten Taktik-Shooters vereinen. Neben cleveren Mitstreitern (die aber dennoch auf Eure Befehle gehorchen) verspricht Bioware zudem einen umfangreichen Xbox-Live-Modus.

Hersteller:	Bioware
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**



360 “Du nix verstehen? Dann halt den Rand, du hässlicher Mülleimer!” In “Mass Effect” werdet Ihr mit den seltsamsten Alien-Rassen konfrontiert.



360 Im HD-Zeitalter noch echter: das virtuelle Duell ‘KG gegen Big Ben’.

NBA Live 06

Plastikpuppen oder die schönsten Konsolenbasketballer aller Zeiten? Diese Frage stellte sich beim “NBA Live 06”-Probespiel. Trotz all der verschwenderisch eingesetzten Effekte wie herabrinnenden Schweißtropfen oder angespannter Sportlermuskulatur wirkten die NBA-Stars aufgrund übertriebener Glanzeffekte zu künstlich. Spielerisch präsentierte sich die Xbox 360-Version aber gewohnt hochklassig, ein ‘Freestyle Superstar’-Editor und packende Online-Duelle locken.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●●



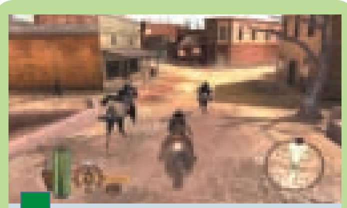
360 Idyllisch: Im Standbild erkennt Ihr sogar Grasbüschel am Streckenrand.

Moto GP 2006

Noch während Valentino ‘Il Dottore’ Rossi mal wieder Weltmeister wird, steht schon die 2006er Reinkarnation in den Startlöchern. Mehr Strecken, mehr Bikes, mehr Stars – so lautet das Mot(t)o der beliebten Zweiradflitzerei. Dank Next-Generation-Power braust Ihr schöner denn je über Stadt-, Land- und Originalstrecken. Zudem wollen die Engländer den hochgelobten, für Einsteiger hervorragend geeigneten ‘Extreme’-Modus zusätzlich aufbohren.

Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●○





360 Optisch wirkt die 360-Fassung wie eine dezent aufgebohrte Xbox-Version.

Gun

Das Entwicklerteam hinter zahlreichen "Tony Hawk"-Hits schnürt die Cowboy-Stiefel und lässt Euch in "Gun" echtes Wild-West-Feeling erleben. Rinderherden zusammentreiben, Saloon-Schießereien, Postkutschenüberfälle – das Leben zur damaligen Zeit war hart. Optisch hinterließ die spielbare 360-Version einen enttäuschenden Eindruck, mehr zum spielerischen Gehalt findet Ihr im ausführlichen "Gun"-Preview.

Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	4 von 5



360 Gewohntes Bild: kein Horror-Spiel ohne verstümmelte Leichen.

Alone in the Dark

Eden Games, die Entwickler von "Test Drive Unlimited", werkeln parallel an einem weiteren Projekt. Die fünfte Episode der Horror-Saga "Alone in the Dark" befindet sich derzeit bei den Franzosen in Arbeit. Erste Details zu Story, Optik und Spielverlauf gibt's in der nächsten MAN!AC. Einen kurzen Trailer findet Ihr bereits jetzt auf unserer DVD im X05-Report.

Hersteller:	Atari
Genre:	Action Adventure
D-Termin:	2006
Einschätzung:	nicht möglich



360 Tecmo bleibt sich treu: Auch in "DoA 4" werden sexy Frauenkörper in knallenge Polygonklamotten gepackt.

Dead or Alive 4



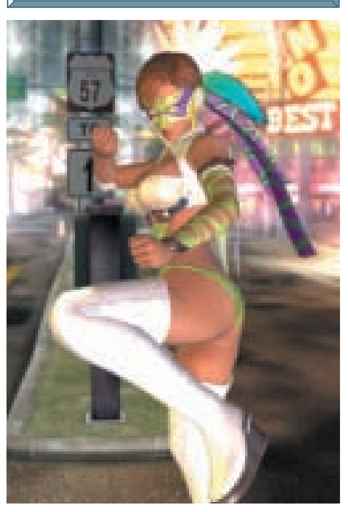
360 Martial-Arts-Meister Jann Lee spannt auf Xbox 360 die imposantesten Muckis der Beat'em-Up-Geschichte an.

Körbchengröße DD und nix dahinter? Von wegen! Auch die vierte Episode der "Dead or Alive"-Serie protzt mit verschwenderischen Animationen, prachtvollen Arealen und ausgefeiltem Kampfsystem. Wer nun der Vorfreude mit einem vorschnellen "Das gab's aber auch schon im Vorgänger" entgegentritt, dem sei Folgendes ans Herz gelegt: Zwar bleibt ein optischer Dimensionssprung, wie er beispielsweise zwischen dem 32-Bit-Erstling und dem Dreamcast-Nachfolger zu verzeichnen war, aus, dennoch steht uns mit "DoA 4" die schönste Keilerei aller Zeiten ins Haus. Sanft im Wind wogendes Polygonhaar und fließende Stoff-Animationen der Edel-Outfits verwöhnen das Auge – ein geradezu rekordverdächtiges Aufblitzen von weißem Höschenstoff gibt's obendrauf. Auch möbelte Stardesigner und Chefexzentriker Tomonobu Itagaki die Interaktivität der mannigfaltigen Stages nochmals auf: Poröse Holzgeländer lassen Euch den Halt verlieren, filigrane Glasscheiben bieten ebenso wenig Widerstand, wenn 100 Kilo Muskelfleisch den Härtetest machen. Die Folge: ein spektakulär animierter Fall in die Tiefe und ein kräftiger Schwund des Energiebalkens. Spielerisch bleibt sich die Serie treu. Anfänger entlocken den 23 Haudegen und Amazonen (darunter ein "Halo"-Charakter) durch wildes Geschrubbe schnell schicke Moves, Profis kaufen selbst dem härtesten CPU-Widersacher mit schmerzhaften Würfen und gut getimten Kontern den Schneid ab. Um Letztgenannte erfolgreich auszuführen, braucht's allerdings noch mehr Fingerspitzengefühl und Einübungszeit als bislang.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	5 von 5



360 Auf Standbildern mutet der Blur-Filter bei schnellen Aktionen seltsam an, im X05-Kampfgeschehen störte die Effekthascherei in keinster Weise.



Chrome Hounds



360 Mech hui, Landschaft pfui: Die triste Hintergrundgrafik von "Chrome Hounds" konnte zu keinem Zeitpunkt dem Hochglanz-Look der seelenlosen Hauptdarsteller standhalten.

Ihr steht auf Mech-Action im Stile der japanischen Anime-Serie "Gundam" und habt schon so manch wüste Stunde mit den Roboter-Hits "Steel Battalion", "Armored Core" oder "Mech Assault" verbracht? Dann wendet Euch mit Freude Segas stählerner HDTV-Schlachtplatte "Chrome Hounds" zu. Erklimmt das Cockpit zahlreicher schwergewichtiger Kampfmaschinen (vom behäbigen Panzerkoloss über eine wendige Blechbüchse bis hin zum fragilen Sniper-Mech) und stürzt Euch in die Schlacht.

Während unserer X05-'Probefahrt' beeindruckten die Metallmonster mit bestechend texturierten Oberflächen und massig Details. Raketen schmückten den Horizont mit eleganten Kondensstreifen, Flaksalven zerrissen die bedauernswerte Pampa. Für bessere Übersicht im explosionsschwangeren Kampfgeschehen sorgt eine zweite Kameraperspektive, die einen kleinen Ausschnitts des Schirms einnimmt: Stapft Ihr in der übersichtlicheren Third-Person-Sicht umher, findet Ihr dort den Sucher Eurer Zielvorrichtung. Praktisch!

Hersteller:	Sega
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●○



360 Die saß! In den hektischen Mehrspieler-Schlachten kriegt Ihr schon mal die ein oder andere Rakete vor den Bug – die Kolosse stecken aber einiges ein.



360 Beim Anblick der üppig texturierten Mechs schlägt das Herz eines jeden MAN!AC-Redakteurs und Anime-Otakus schneller.

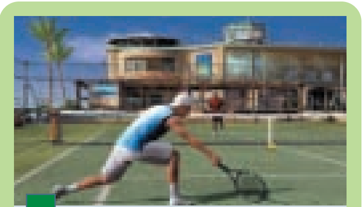
FIFA 06: Road to World Cup

Exklusiv auf Xbox 360 versorgt EA fußballhungrige Weltmeisterschafts-Fans mit der "Road to World Cup"-Variante der 06er-Episode. Spielerisch gefiel die frühe Fassung mit dem gewohnt hochklassigen Spielgefühl, grafisch dürfen sich 360-Kicker auf einige gewichtige Verbesserungen freuen. Sind die Feinheiten bei einer weit entfernten Kameraperspektive nur schwer auszumachen, kommen die eleganten Animationen, der bis in den letzten Grashalm modellierte Rasen und die realistischen Polygonsportler in den cineastischen Wiederholungen voll zur Geltung. Besonders gelungen: die packendsten Penalty-Shootouts seit Segas "Virtua Striker 2", das Spielhallenfans weltweit dem entscheidenden Elferschießen entgegenfiebern ließ.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●●



360 Die Angst des Tormanns beim Elfmeter: Bei "FIFA 06: RTWC" bestimmt Ihr Richtung und Härte des Strafstoßes bis ins kleinste Detail selbst.

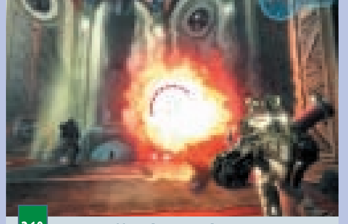


360 Noch nicht in spielerischer Bestform: "Top Spin 2".

Top Spin 2

Das aktuell beste Konsolentennis bekommt endlich einen Nachfolger. Nur leider hapert's zurzeit noch am wesentlichen Punkt: dem Spielgefühl. Bei unserem Testmatch verwirrten obskure Ballphysik und krude Animationen. Die Kombination aus diesen beiden Faktoren führte zu schwammigen Kontrollen – nach dem überragenden ersten Teil für uns nicht ganz nachvollziehbar. Hoffen wir mal, dass die gezeigte Version noch fehlerhaft war.

Hersteller:	Take 2
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	



360 Das Waffendesign des Atari-Shooters ist gewöhnungsbedürftig.

Timeshift

Ein uralter Menschheitstraum wird in "Timeshift" einmal mehr Realität. Ausgerüstet mit der Zeitmaschine 'Chronomicon' macht Ihr Euch das Raum-Zeit-Kontinuum untertan und avanciert zum Staatsfeind Nummer 1 eines totalitären Regimes. In bekannter First-Person-Manier stapft Ihr mit der futuristischen Wumme im Anschlag durch steril-kalte Szenarien, friert das Geschehen ein oder lasst es bei Bedarf sogar schneller ablaufen.

Hersteller:	Atari
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006
Einschätzung:	



360 Atmosphäre-Kracher: Laut Silicon Knights wird es innerhalb der Levels keinerlei Ladezeiten geben.

360 Gespenstische Hintergründe und abgedrehte Gegnertypen verleihen dem Actionfest eine künstlerische Note.

Too Human

Die ehemaligen Gamecube-Unterstützer Silicon Knights kehren dem Spielewürfel den Rücken und füttern die Xbox 360 mit ihrer Action-Oper "Too Human". Euch kommt die Rolle eines übermenschlichen Kriegers zu, auf dessen Schultern das Schicksal der Menschheit liegt. Um die Auslöschung der Humanoiden durch eine Roboterrasse zu verhindern, durchlebt Euer Held sein persönliches Dilemma. Nur wenn er selbst mehr und mehr zur Maschine wird, kann er dem übermächtigen Feind die Stirn bieten. Wie Biowares RGP-Epos "Mass Effect" ist auch "Too Human" als Trilogie konzipiert.

Dabei geht's trotz eindeutiger Action-Ausrichtung nicht minder episch zur Sache: Eine modifizierte "Unreal Engine 3" setzt das Kampfgeschehen spektakulär in Szene, hunderte Gegner wollem Eurem Helden gleichzeitig an die Metallrüstung. Zu deren Beseitigung setzt Ihr Klingen wie Projektilwaffen ein.

Der Clou im Schlachtengetümmel: Eine intelligente Kamera (über die der Spieler keine Kontrolle besitzt) soll die stylischen Gefechte ins rechte Licht rücken – cineastische Blickwinkel garantieren eine hollywoodreife Präsentation der intuitiven, kontextsensitiven Moves.

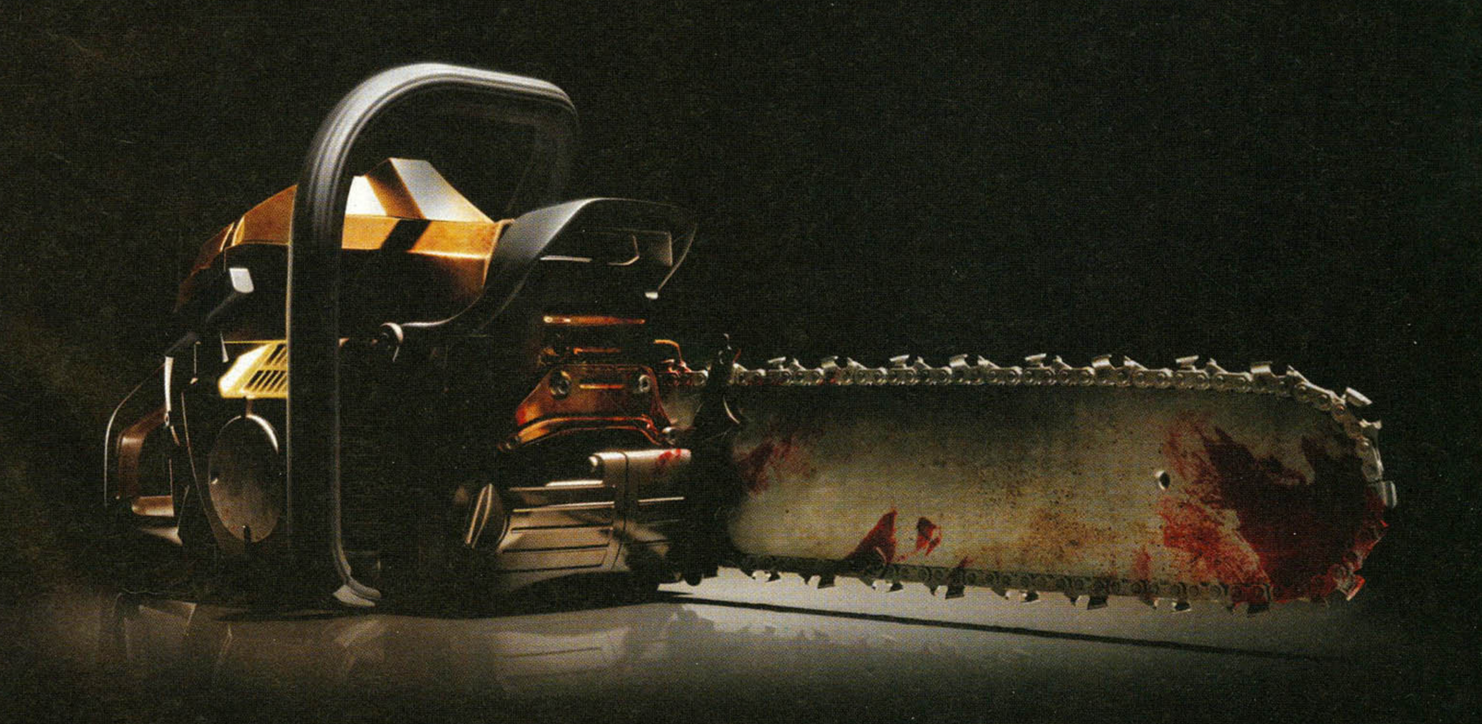
Hersteller:	Silicon Knights
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**



360 In Anbetracht der technischen Möglichkeiten der Xbox 360 und den Qualitäten der Cube-Hits "Eternal Darkness" sowie "Metal Gear Solid: The Twin Snakes" könnte der Titel der 70-köpfigen Kreativschmiede einer der SciFi-Kracher 2006 werden.



evilution...



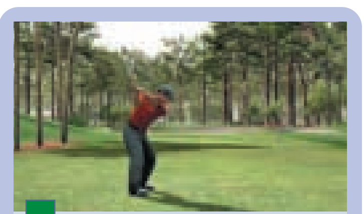
CAPCOM

PlayStation 2

residentevil-4.com

ab 4. November. even more evil 4 PS2

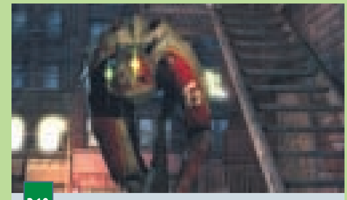
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.


360 Mr. Hole-in-One schlägt auch im HDTV-Zeitalter via Analogstick ab.

Tiger Woods 06

Unser aller Lieblingsgolfer, der Woods Tiger, drischt auch auf Xbox 360 munter weiter auf hilflose Golfbälle ein. Im Gegensatz zur gewohnt guten Spielbarkeit und der vorbildlichen Kursauswahl verdiente die extrem ruckelige Optik im Next-Generation-Check noch das vorläufige MAN!AC-Prädikat 'ungenügend' – trotz hübsch ausstaffierter Grünanlagen mit reichlich Baumbewuchs und vieler Zuschauer darf die brandneue Microsoft-Kiste nicht ins Stottern kommen.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	


360 Feind oder Freund? Im Spielverlauf ergreift Ihr Besitz von Euren Gegnern.

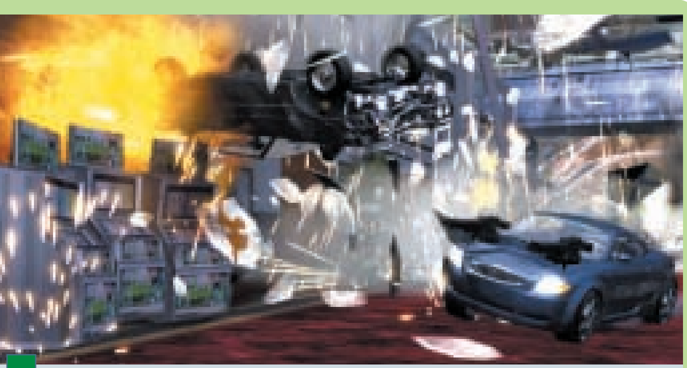
The Darkness

Die Starbreeze Studios ("Chronicles of Riddick") hauchen den beliebten "The Darkness"-Comics virtuelles Leben ein. Als der draufgängerische Mafioso Jackie Escalado entdeckt, dass er über die Kräfte der mysteriösen 'Darkness' verfügt, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Ähnlich wie die Versoftung des Vin-Diesel-Blockbusters will "The Darkness" eine äußerst intensive Spielerfahrung bieten. Diese erlebt Ihr sowohl in Ego- als auch Third-Person-Sicht.

Hersteller:	Majesco
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**

Full Auto

In EAs "Burnout"-Serie kracht es Euch zu wenig? Ihr wollt noch mehr herumfliegende Schrottteile? Kurzum: Ihr lechzt danach, Eurem Zerstörungstrieb freien Lauf zu lassen? Dann schnappt Euch "Full Auto" und blast am Steuer eines schwer bewaffneten Autos die Gegner von der Piste. Im Weg stehende Hindernisse wie Gebäude legt Ihr gleich mit in Schutt und Asche – Explosionen, so weit das staunende Auge reicht. Und sollte mal was schief gehen – ein Konkurrent ballert Euch beispielsweise über den Haufen oder Ihr verpasst eine Abkürzung –, dann spult einfach die Zeit zurück und probiert's erneut. Klingt spaßig und spielt sich auch so. Wer unkomplizierte Rennaction mit Detonationen im Sekundentakt sucht, liegt hier goldrichtig.

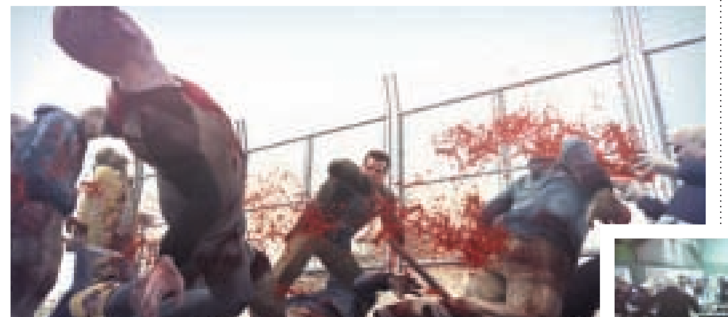

360 Verdient den Namen Rennspektakel zu Recht: Bei "Full Auto" kracht es im Sekundentakt. Wer auf Explosionen steht, sollte Segas Raser unbedingt antesten!

Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	

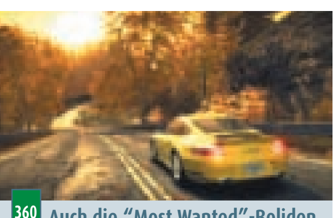
Dead Rising

Capcoms Zombieschlachtplatte "Dead Rising" lud auf dem X05-Event zur ausgiebigen Probeverkostung ein. Aufgrund der extremen Gewaltdarstellung wurde jedoch nicht nur Vegetariern mulmig zumute. In einem verwüsteten Einkaufszentrum steht Ihr Hundertschaften humpelnder Untoter gegenüber. Da werden mit dem Baseballschläger Köpfe zu Brei geknüppelt oder der Feuerlöscher zweckentfremdet, um damit die nächste apathische Visage zu verbeulen – die knatternde Kettensäge beendet schließlich das Erwachsenenmahl: Zombiegeschnetzeltes auf Blutragout mit Innereien-Salat. Capcom-Mastermind Keiji Inafune verriet, dass Eure Gegner im Laufe der Metzger-Mär aggressiver, schneller und intelligenter werden. Zudem soll der Spieler moralische Entscheidungen treffen. Was soll man denn machen, wenn der Waffenhändler die letzte Shotgun nicht rausrücken will?


360 Tradition verpflichtet: Nur wenn Ihr den Zombies die Rübe runterhaut, habt Ihr ein Problem weniger.


360 Die von zahlreichen Romero-Streifen inspirierte Metzelei bleibt offline, Xbox-Live-Mehrspieler-Duelle wird's nicht geben.

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	


360 Auch die "Most Wanted"-Boliden motzt Ihr mit zig Tuningteilen auf.

Need for Speed Most Wanted

Nach zwei überaus erfolgreichen Nachtausflügen kehrt die "Need for Speed"-Reihe ans Tageslicht zurück. In "NFS: Most Wanted" lädt abermals eine frei erkundbare Stadt zu spannenden Rasereien ein – doch Vorsicht, die rücksichtslose Polizei klebt schneller am Auspuff als Euch lieb ist. Neben dem gewohnt rasanten Spielgefühl erbte die 360-Variante leider auch das schon serientypische Auftreten von Rucklern.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	

Quake 4

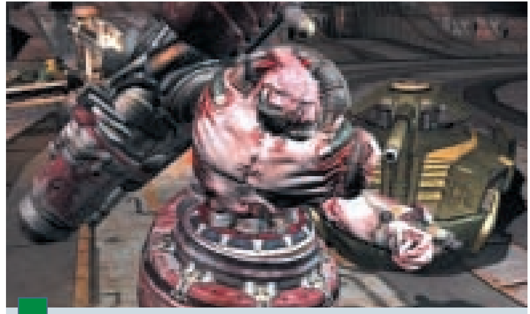


360 "Quake 4" wird nicht von id Software selbst entwickelt, doch auch das Raven-Team scheint eine Vorliebe für dicke Ballermänner zu haben. Tretet der Strogg-Bedrohung mit Shotgun, fieser Nagelknarre oder dem guten alten Raketenwerfer entgegen.

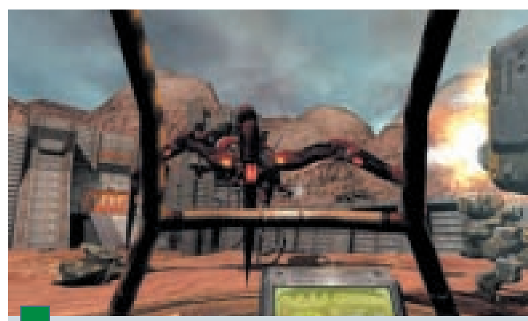
Das beste aus zwei Welten soll die Rückkehr der Shooter-Legende vereinen: "Quake 4" will das intensive Solo-Erlebnis der zweiten Episode aufleben lassen, jedoch nicht auf den gewichtigen Mehrspieler-Spaßfaktor von Teil 3 verzichten. Als Grundgerüst für die gewohnt blutrünstige Schießerei dient eine modifizierte "Doom 3"-Engine, die speziell auf die gesteigerten Bedürfnisse des vierten Bebens zugeschnitten wurde.
Das Resultat: Neben klaustrophobischen Gängelabyrinthen laden weitläufige Außenareale zur Erforschung ein; mehr und größere Gegner haben allerdings etwas dagegen. Zu Eurem Glück baut auch Ihr auf die Unterstützung eines Teams – falls das nicht ausreicht, erklimmt Euer Alter Ego das Cockpit eines monströsen Stahlriesen. Dass die in Amsterdam der Presse gezeigte 360-Version noch mit erheblichen Rucklern und Tearing zu kämpfen hatte, war zwar ärgerlich, mindert jedoch nicht die Vorfreude auf eine glorreiche Rückkehr des Ego-Pioniers.



Hersteller:	Raven Software
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006
Einschätzung:	



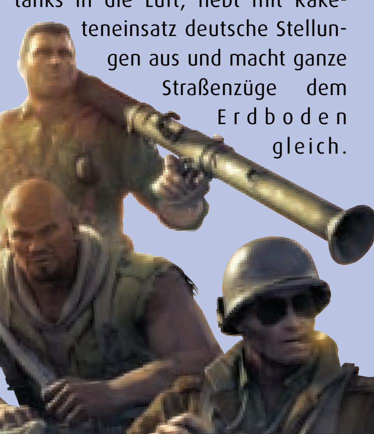
360 Wahl zum Mister Strogg: Eure Feinde scheinen sich gegenseitig in puncto Hässlichkeit übertreffen zu wollen.



360 Arachnophob? Hinterm Steuer eines Kampfmechs macht Ihr kurzen Prozess mit der Blechspinnen-Plage.

The Outfit

Während die meisten Weltkriegs-Shooter auf größtmöglichen Realismus setzen, rückt THQs "The Outfit" die pure Zerstörungswut in den Mittelpunkt. In zwölf actiongeladenen Missionen blast Ihr Benzintanks in die Luft, hebt mit Raketeneinsatz deutsche Stellungen aus und macht ganze Straßenzüge dem Erdboden gleich.





360 Sie hatten einen Artillerieangriff bestellt? Lieferung erfolgt sofort, Zahlung in bar. Darf es sonst noch etwas sein?

Maximaler Schaden wird dann auch mit maximalen Dollars belohnt, die Ihr prompt in neue Panzer, durchschlagskräftigere Waffen oder einen kernigen Luftschlag investiert. Vor Beginn der abwechslungsreichen Missionen wählt Ihr einen von drei waffenstarrenden Brüdern aus, mit dem Ihr das dämliche CPU-Pack aus den Schützengräben schießt. Oder messt Euch in Achtspieler-Schlachten via Xbox Live mit menschlichen Militaristen.

Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	



360 Sonic ist sich sicher: Heute gibt's kein Igel-Ragout!

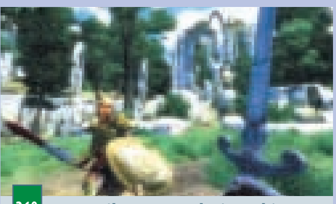
Sonic

Dr. Eggman aufgepasst: Ganz in der Tradition der Dreamcast-Flitzer "Sonic Adventure 1 & 2" gibt die blaue Spaßkugel auf der nächsten Generation mächtig Gas. Noch waghalsiger die Sprungpassagen, noch halsbrecherischer die Loopings, noch gefährlicher die übel gelaunte Roboterschar.

Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Magiebegabter Krieger, wütender Ork, filigraner Waldelf – bei "Oblivion" entscheidet Ihr selbst, mit welcher Kämpferrasse Ihr die riesige Fantasywelt Tamriel erkundet. Schlagt Euch durch finstere Kerker, besucht ein malerisches Hafenstädtchen und blickt ins Tor der Hölle. Ein gigantischer Spielumfang, zahlreiche Subquests und intelligentere Bewohner als im Vorgänger "Morrowind" könnten die RPG-Hoffnung zum Rollenspielerlebnis des nächsten Jahres werden lassen.



360 Vor antiken Tempelruinen bittet Euch ein fieser Rittersmann zum Tanz.

Hersteller:	Take 2
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	●●●●●

Final Fantasy 11

Jugendschützer und Zockereltern gleichermaßen aufgepasst! Was der Zeitfresser und Beziehungskiller "World of Warcraft" für PC-Spieler ist, könnte für 360-Jünger das vielversprechende "Final Fantasy 11: Treasures of Aht Urhgan" werden. Technisch enttäuscht das ambitionierte MMORPG, die biedere Optik erinnert frappierend an die PS2-Version. Dafür bergen durchdachtes Auflevelsystem, übersichtliche Online-Lobbys und tausende willige Mitspieler ein enormes Suchtpotenzial.



360 Stirb, Federvieh! In "FF 11" tummeln sich gar grässliche Kreaturen.

Hersteller:	Square
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●○

Crackdown

Was Dave Jones anpackt, wird (oftmals) zu Gold. Nun hat sich der Gründer der legendären Hitschmiede DMA Design ("Lemmings") und Schöpfer der "Grand Theft Auto"-Serie die Xbox 360 zum neuen Spielplatz auserkoren. In "Crackdown" steht Euch ein überdimensionaler, urbaner Moloch zur Verfügung, den Ihr nicht nur auf Schusters Rappen erkundet. Euer muskelbepackter Charakter entfaltet im täglichen Bandenkrieg übermenschliche Kräfte: Setzt zu waghalsigen Sprüngen an oder rast mit einem Affenzahn durch die Straßen, um eine Schneise der Zerstörung zu hinterlassen. Ähnlich den "GTA"-Episoden entscheidet Ihr selbst, ob der nächste Auftrag oder einfach zielloses Herumstreunen in der von tausenden Bewohnern bevölkerten Stadt Priorität genießt. Interagiert doch einfach mit der Umgebung – so mutiert ein herrenloser Familienvan schnell zum tödlichen Wurfgeschoss. Garniert wird die Next-Generation-Verbrecherjagd mit einer düsteren Grundstimmung und über 100 orginal lizenzierten Musikstücken.

Hersteller:	Real Time Worlds
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**



360 Klare Maxime: Gangster werden rigoros beseitigt, wahlweise mit Auto-Aim oder manuellem Zielen. Via Xbox Live geht Ihr auch kooperativ auf Verbrecherjagd.



360 Kreative Helden: Euren "Crackdown"-Supermann respektive Eure Superfrau bastelt Ihr im Editor selbst.



360 Der Einfluss der Gangs bestimmt die Optik des Spiels. Haben die Schurken die Hosen an, wird's schmuddelig.

Call of Duty 2

Activision packt Euch ein weiteres Mal bei der Soldatenehre und führt die alliierten Truppen auf die Xbox 360. Dass Ihr dabei unter der sengenden Sonne Nordafrikas ebenso zu leiden habt wie im Schützengraben der Normandie, ist aus dem Vorgänger bekannt, die Intensität der Gefechte hingegen verblüffte die Fachpresse aufs Neue. Noch während Eure Kameraden zur Attacke brüllen, pfeifen Euch Projektile um die Ohren, reißen Granaten Löcher in den Boden, sterben feindliche wie eigene Soldaten im Kugelhagel. Erstmals sucht Ihr Euch zudem selbst aus, von welcher Seite Ihr angreift – unsichtbare Begrenzungen und 'massives' Buschwerk gehören der Vergangenheit an.

Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	●●●●○



360 Via Druck auf den rechten Steuerknüppel nehmt Ihr Feinde ins Visier. Das unnachahmliche Mittendrin-Gefühl bezahlt Ihr jedoch mit schlechterer Übersicht.



www.koei.co.uk
www.tacticalrpg.com

MAKAI KINGDOM
Chronicles of the Sacred Tome™

Nimm dein Schicksal in die Hand!

— Der neue Titel von Nippon Ichi —



Lord Zetta ist der stärkste Herrscher im Universum. Du bist Lord Zetta! Befreie dich und deine Welt!



Setze unterschiedliche Einheiten im Kampf ein. Panzer, Bohrer, Roboter und Motorräder können nach Belieben aufgerüstet werden!



Mehr Freiheit geht nicht! Du kannst die Umgebung verändern und sogar Gebäude zerstören. Entscheide selbst, was du als Nächstes tun wirst.



Erstelle deinen eigenen Charakter, wähle z. B. für ihn einen Beruf und einen Begleiter aus!





PlayStation®2





MAKAI KINGDOM is a trademark of ERTAIN Corporation. ©2005 ERTAIN Corporation. All rights reserved. Developed by Goshow Inc. Licensed to KOEI Co., Ltd. published by Koei Co., Ltd. The KOEI logo is a trademark of Koei Co., Ltd. The ERTAIN logo and GOSHOW logo are trademarks of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe.THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



Ridge Racer 6

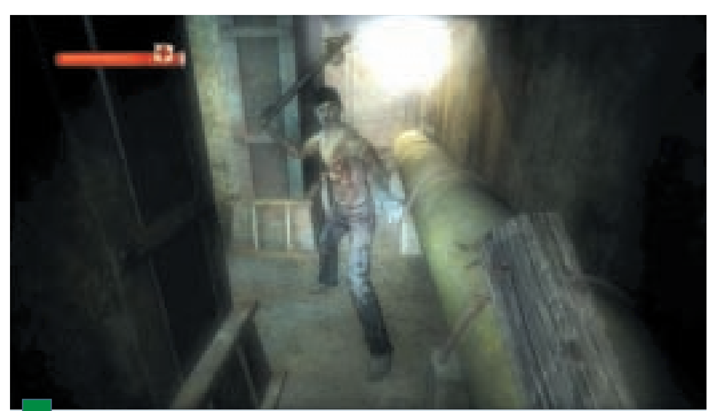


360 Unspektakuläre bis biedere Optik trifft auf exzellentes Driftgefühl: "Ridge Racer 6" reißt mit seiner Grafik keine Xbox-360-Bäume aus, spielt sich dafür ähnlich perfekt wie die PSP-Variante.

Hat Traditionshersteller Namco da nicht was Wichtiges verpasst? Das neue "Ridge Racer" läuft auf einer NextGen-Hardware und sieht aus wie das höher aufgelöste Pendant der PS2-Episode. Immerhin flitzt die Optik superflüssig (wenn auch etwas träge) und blitzsauber über den Bildschirm. Aber schließlich zählen nicht nur äußerliche Werte. Bei den inneren punktet Teil 6 mit exzellentem Fahr-/Driftverhalten und dem Nitro-Boost-Feature, bekannt aus dem PSP-"Ridge Racer". Wer fehlerlos über die Asphaltpisten slidet, wird – jederzeit via Knopfdruck abrufbar – mit einem Turboschub belohnt. Das bringt einen Schuss Taktik in den Arcade-Alltag und motiviert zum steten Verbessern des eigenen Fahrkönnens.
Last but not least: 30 Strecken, über 130 Boliden, Xbox-Live-Unterstützung sowie ein umfangreicher 'World Explorer'-Modus sollten langfristige Raser-Unterhaltung garantieren. Nicht nur für Freunde des PSP-"Ridge Racer" ein heißer Tipp!

Hersteller:	Namco
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●●

Condemned: Criminal Origins



360 Jetzt gibt's Haue – nur die Frage, für wen? Habt Ihr keine Schusswaffen parat, müssen eben Nagelhölzer zur Verteidigung herhalten.

Verstörende Geräusche, verdreckte Gewölbe, eine Taschenlampe als Lichtquelle und ein Eisenrohr als Schlagwaffe – ein neues "Silent Hill", exklusiv für Xbox 360! Knapp daneben, aber der Vergleich mit Konamis Horror-Knaller ist gar nicht so abwegig. Denn atmosphärisch schlägt "Condemned: Criminal Origins" in die gleiche beängstigende Kerbe. Allerdings erlebt Ihr die intelligente Mörderballade aus der Ego-Perspektive und benutzt allerlei Kriminalistik-Spielzeug, um das blutgetränkte Abenteuer zu lösen.
Held Agent Thomas ließ sich exakt durch die detaillierten, aber nicht sonderlich spektakulären Kulissen dirigieren. Die Mixtur aus verwinkeltem Leveldesign, anhaltender Düsternis und fies platzierten Gegnern schockte uns ein ums andere Mal – trotz Messelärm und hell erleuchteten Hallen. Vor allem in puncto Story vielversprechend!

Hersteller:	Sega
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	●●●●○

Ninety-Nine Nights



360 Keine Szene aus "Herr der Ringe"! Auch bei "Ninety-Nine Nights" wird in epischem Ausmaß gemetzelt, geschnetzelt und gezaubert.

Das Ergebnis der Zusammenarbeit von Kreativkopf Tetsuya Mizuguchi ("Rez", "Lumines", "Meteos") mit den "Kingdom Under Fire"-Machern kann sich sehen lassen: Während sich bis zu 2.000 Charaktere gleichzeitig auf dem Schirm tummeln, entbrennt ganz nebenbei ein epischer Kampf zwischen Licht und Dunkelheit. In bester Hack'n'Slay-Manier schnetzelt Ihr Euch durch Horden von Goblins, Orks und anderer Fantasykreaturen. Via X- und Y-Knopf verteilt Eure schwertgewandte Kriegerin (in der Demo war lediglich dieses weibliche Alter Ego spielbar) schmerzhafte Attacken und Combos. Eine stattliche Anzahl roter bzw. blauer Orbs, die Eure niedergemetzelten Feinde hinterlassen, macht Euch schließlich zum übermächtigen Derwisch: Pflügt schier unbesiegbar durch die feindlichen Armeen und legt das Schlachtfeld mit einer Smartbomb in Schutt und Asche.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	●●●●○

Superman Returns

Nicht schon wieder ein grottiges "Superman"-Spiel! Doch unsere Befürchtungen waren unbegründet: "Superman Returns" bietet nicht nur eine gigantische, frei befliegbare Welt und interessant klingende Missionen, sondern auch ein ausgefeiltes Physik-Modell.

Das erlaubt Euch beispielsweise, Gebäude zu zerstören und die herumliegenden Trümmer als Waffen einzusetzen. Bis zur Veröffentlichung in neun Monaten (zeitgleich zum Kinofilm) dürfte auch die Optik auf der Höhe der Xbox-360-Zeit sein.



360 Aus Mangel an Screenshots müssen wir Euch das Logo zeigen.

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**

Castle Wolfenstein

Die Gerüchteküche brodelt und id-Guru Todd Hollenshead macht eine spektakuläre Neuankündigung: Einmal mehr rühren die berüchtigten Ego-Gourmets ein verdammt pikantes Shooter-Süppchen an. Man nehme die Thematik des Zweiten Weltkriegs, gebe das kompromisslose, firmeneigene Ballerkonzept dazu und würze das Ganze mit einer kräftigen Prise Science-Fiction sowie einer Hand voll monströser Gegner. Jetzt noch garniert mit einer eigens entwickelten Grafik-Engine und das indizierungsgefährdete Mahl ist angerichtet!



360 Sorgt allein schon für Schweißausbrüche bei der USK: das provokante Logo.

Hersteller:	id Software
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**

Saint's Row



360 Der Look der "Saint's Row"-Umgebung wirkt zwar gefällig, grafisch reißt das THQ-Gangsterepos aber keine Bäume aus – Ruckler blieben dennoch nicht aus.

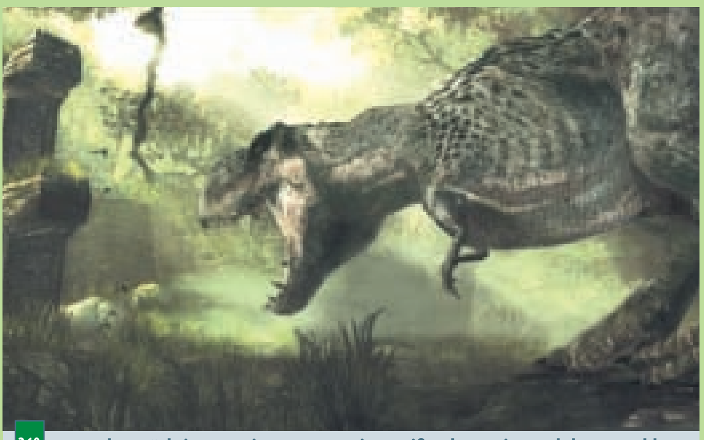
Früh von der Fachpresse als 'das "Grand Theft Auto" der nächsten Generation' gelobt, konnten wir in Amsterdam den rücksichtslosen Actionkracher "Saint's Row" erstmals ausgiebig anzocken. Abseits zahlreicher offensichtlicher "GTA"-Anleihen (freies Herumlaufen, Autoklau, Überfälle, etc.) setzt THQs Gangster-Epos auch eigene Akzente: Euren (männlichen) Hauptcharakter erstellt Ihr im Editor aus mannigfaltigen Einstellungsmöglichkeiten, im Mehrspieler-Modus zettelt Ihr mit bis zu zwölf Mitspielern wahre Gangkriege an. Besonders kurios: Geht im Story-Modus mal die Knete aus, dann schmeißt Euch via linkem Analogstick vor den nächsten Bus und spielt den Toten – so sieht Versicherungsbetrug bei "Saint's Row" aus.

Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	

King Kong

Ubisoft laust der Affe, und nicht irgendein gewöhnlicher Affe! Der König aller Primaten – nein, auch nicht Donkey Kong, sondern King Kong ist neben Schauspieler Jack Driscoll der Hauptdarsteller des ersten 360-Projekts der Kanadier. Im bildgewaltigen Dschungelabenteuer saugt Ihr die Atmosphäre des Peter-Jackson-Filmspektakels förmlich in Euch auf, dampfige Urwaldlandschaften mit allerlei übel gelaunten Bewohnern sorgen für Stimmung. Wüste Prügeleinlagen in der haarigen Haut des Urwaldkönigs und knackige Ego-Ballereien in der (hoffentlich) weniger behaarten Haut Jacks geben sich die Klinke in die Hand. Nicht einmal vor den Wolkenkratzern des Big Apple macht die Affenhatz halt... gibt's diesmal ein Happy End?

Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	



360 Wenn der prächtig texturierte T-Rex seine Beißerchen zeigt und den Urwald zusammenbrüllt, wisst Ihr, dass Ihr ein grooooßes Problem habt.

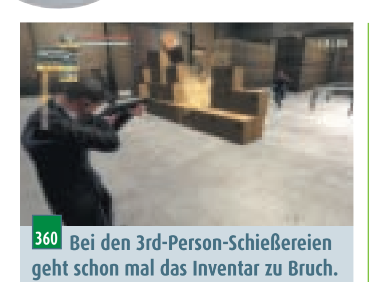
Tony Hawk's American Wasteland

360 In puncto Grafik machen die Skater um Chef Tony keine großen Sprünge.

"Wie bitte, das soll ein NextGen-Titel sein? Die haben doch einfach die Xbox-Version auf einem HDTV-Schirm laufen lassen!" So in etwa lauteten die Reaktionen ob der optischen Tristesse der 360-Skaterei. Dass "THAW" spielerisch über jeden Zweifel erhaben ist und dank BMX-Ausflügen zusätzliche Abwechslung bietet, wurde aber ebenso schnell deutlich.

Hersteller:	Activision
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	





360 Bei den 3rd-Person-Schießereien geht schon mal das Inventar zu Bruch.

Frame City Killer

'Visual Acid' ist der neueste Schrei in Frame City. Khan ist der Mann, der seine Millionen mit dieser Modedroge scheffelt. Nun liegt es an Euch, den skrupellosen Mafiosi seiner gerechten Strafe zuzuführen. Heftet Euch an die Fersen seiner Handlanger, beschafft Informationen oder liefert Euch heiße Verfolgungsjagden. Via Snipergewehr & Co. schaltet Ihr Scherge um Scherge aus und zieht die Schlinge um Khan immer enger.



Hersteller:	Namco
Genre:	Action
D-Termin:	2006
Einschätzung:	**nicht möglich**

Test Drive Unlimited

Erster Eindruck: unterirdisch. Permanente Abstürze, übel ruckelnde Grafik und eine Simpel-Optik, die alles andere als NextGen-Flair verströmte, schockierten beim MAN!AC-Probespiel. Tüpfelchen auf dem Katastrophen-i war das nicht nachvollziehbare Fahrverhalten. Stéphane Baudet, Leiter des Entwicklers Eden Games, war mit der gezeigten Fassung nicht glücklich: "Wir haben die finalen Dev-Kits erst vor ein paar Wochen erhalten, ich bin froh, dass die Version überhaupt läuft." Dass es Baudet und sein Team in jeder Hinsicht besser können, haben sie in der Vergangenheit mit der "V-Rally"-Serie bewiesen. Also haken wir das X05-Demo unter 'viel zu früh und noch lange nicht fertig' ab und lassen uns – hoffentlich positiv – überraschen.



360 So wird "Test Drive Unlimited" hoffentlich mal aussehen: Die auf X05 antestbare Version war davon noch weit entfernt.

Hersteller:	Atari
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2006
Einschätzung:	3 von 5

Ghost Recon Advanced Warfighter

Eigentlich sollte die dritte Episode von Ubisofts Taktik-Shooter pünktlich zum Xbox-360-Start erscheinen. Doch kurz nach dem X05-Auftritt flatterte die Meldung von der Verschiebung auf Anfang nächsten Jahres auf unseren Tisch. Ob's was mit der nicht vollends überzeugenden Präsentation in Amsterdam zu tun hat?
Insbesondere die Optik hinterließ einen zwiespältigen Eindruck: Während sich die speziellen Filmfilter und die Inszenierung das Prädikat 'Nahe an einer Fernsehübertragung' redlich verdienten, enttäuschte das Levelinterieur mit teils groben Texturen sowie simplen Polygon-Klotzbauten. Das schreit förmlich nach mehr Entwicklungszeit!
Wie bei "Ridge Racer 6" stimmt aber auch bei "Ghost Recon Advanced Warfighter" das spielerische Grundgerüst – das gibt uns Grund zur Hoffnung. Ausführliche Eindrücke gibt's in einer der nächsten Ausgaben.



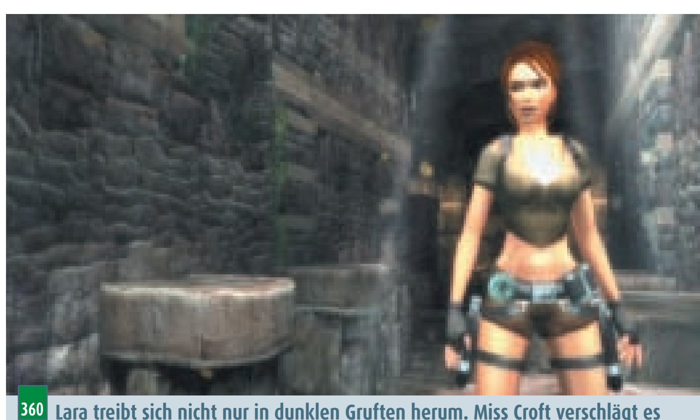
360 Bei Explosionen wackelt die virtuelle Kamera, Störstreifen sowie Grießelfilter verstärken den Eindruck einer TV-Übertragung weiter.

Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	Februar 2006
Einschätzung:	4 von 5

Tomb Raider: Legend

Weiblicher soll sie sein, die neue Lara Croft. Jedoch nicht in jener überproportionierten Hinsicht, welche zum Aushängeschild der Vorgänger-Episoden wurde. Stattdessen sind ihre Gesichtszüge sanfter, ein knappes Outfit betont die sportliche Figur, der Pferdeschwanz wippt neckisch bei schnellen Bewegungen. Spielerisch gilt das Motto 'Back to the Roots': Anstatt urbaner Betonwüsten erkundet Ihr malerische Schauplätze. Schwingt an Seilen umher, taucht in klares Felsquellwasser und nutzt geschickt Physikspielereien aus, um den kniffligen Rätseln auf die Spur zu kommen. Mit von der Partie ist Laras neuestes Gadget – ein magnetischer Enterhaken.

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006
Einschätzung:	4 von 5



360 Lara treibt sich nicht nur in dunklen Gruften herum. Miss Croft verschlägt es bei ihrem "Legend"-Auftritt auch ins staubige Westafrika, nach Peru und Nepal.







360 Echtzeit-Reflexionen auf spiegelndem Hochglanz-Lack: In den Wiederholungen könnt Ihr das Grafikspektakel in Ruhe bewundern.



360 Von den Besten lernen: Schaltet Euch via Xbox Live bei 'Gotham TV' ein und schaut Euch Online-Rennen bequem auf dem Sofa an.

Project Gotham Racing 3

Selbst als erfahrener Games-Journalist musste man bislang viel Fantasie aufbringen, die veröffentlichten und hervorragend aussehenden Screenshots mit den gezeigten Spielsequenzen in Einklang zu bringen. Soll heißen: Extrem detaillierte Bildschirmfotos standen einer Vorab-Version auf Niveau eines PC-Rasers von vor zwei Jahren gegenüber – so geschehen auf der diesjährigen Games Convention in Leipzig. Wohlweislich zeigte Entwickler Bizarre Creations diese weit von der Fertigstellung entfernte Fassung ausschließlich der Presse hinter verschlossenen Türen.

Dementsprechend gespannt waren wir auf den X05-Auftritt von "Project Gotham Racing 3". Ein kurzer Blick reichte, um einen Riesensprung in puncto Grafik zu erkennen. Vor allem die spektakulär inszenierte Cockpitperspektive mit sichtbaren Instrumenten und animierten Händen mauserte sich zum Messe-Hingucker. Subtile Reflexionen von Sonnenlicht, Straßenlampen und der Umgebung in der (zerbrechlichen) Frontscheibe erwecken diese Innenansicht zu realistischem Leben – das sieht auch im echten, nicht-virtuellen Dasein nur wenig besser aus. Die übrigen Perspektiven bieten weniger Aufsehen erregende Rennkost.

Allen gemein ist die tadellose Spielbarkeit, in etwa auf dem Niveau des Vorgängers. Waghalsige Brems- und exakte Überholmanöver gelingen ebenso unkompliziert wie kontrollierte Drifts und Hochgeschwindigkeitsfahrten.

Also alles in Butter? Nicht ganz. Es fehlt wie bei "Perfect Dark Zero" der Wow-Effekt der nächsten Generation. Die Bäume einer Londoner Allee sowie einige Häusertexturen sahen so gar nicht NextGen aus, eher wie gute Xbox-Tapeten. Auf unsere Nachfrage beschwichtigten die Entwickler: In dieser X05-Version gäbe es noch Probleme mit dem Nachladen der Texturen, aber dies befinde sich gerade in Arbeit, lautete die Aussage. Außerdem soll die nicht immer stabile Bildrate noch optimiert werden.

Wollen wir dem mal Glauben schenken und darauf hoffen, dass Bizarre Creations ebenso wie Rare die Nacht zum Arbeitstage macht. Spielerisch gibt es unseren ersten Eindrücken nach zu urteilen eh nicht mehr viel zu verbessern.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Dezember
Einschätzung:	





360 Im Vordergrund gut zu sehen: Ein Verwisch-Effekt sorgt für Dynamik und ein realistisches Geschwindigkeitsgefühl.

360 Sieht hervorragend aus und spielt sich exzellent: Die Cockpit-Perspektive ist der "Project Gotham Racing 3"-Hingucker.



VIDEO AUF DVD!

Soul Calibur 3

Ganz schön dreist: Namcos Klingenmeister sägen kräftig am hauseigenen Prügelthron der "Tekken 5" -Kollegen.

Gut sechs Jahre sind vergangen seit Segas Dreamcast durch "Soul Calibur" zum Mekka aller Beat'em-Up-Fans mutierte. Die Waffenkeilerei staubte mit atemberaubender Edel-Optik und ausgefeiltem Kampfsystem Spielspaßauszeichnungen im Dutzend ab und gilt auch heute noch als eine der besten 3D-Prügeleien überhaupt. Nach dem generösen Auftritt des nur geringfügig veränderten Nachfolgers auf allen aktuellen Systemen macht sich Teil 3 erneut rar – lediglich PS2-Besitzer kommen in den Genuss der formidablen Schlägerei. Erstmals mit an Bord: ein umfangreicher Charakter-Editor. Was in Wrestling- oder Sportspielen mittlerweile zum gutem Ton gehört, wird nun für Beat'em-Up-Fans Realität. Aus zig Einstellungsmöglichkeiten und Accessoires bastelt Ihr Euren Wunschkämpfer. Ob geheimnisvoller Ninja, feudaler Ritter-Recke, sexy Lederdiva oder clownesker Hampelmann – dank freier Farbwahl und übersichtlicher Bedienoberfläche sind Eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt.



PS2 Debütant Zasalamel gibt Stabvirtuose Kilik kräftig auf die Backen, unter Veteran Mitsurugi zerbirst sogar massiver Steinboden (rechts).

Viel zu tun

"Soul Calibur 3" will nicht nur in puncto Optik neue Maßstäbe setzen, auch die Modi-Vielfalt der waffenstarrenden Schnetzelei ist beeindruckend: Ihr duelliert Euch in den genretypischen Arcade-, Versus- und Survival-Modi oder lernt in der Story-Variante das Schicksal Eures Lieblingskämpfers kennen. Prügelstrategen toben sich gar im 'Chronicles of the Sword'-Part aus: Lotst Eure Armeen siegreich durch die Hölle des Schlachtfelds und werdet zum gefeierten General.

Da auch der üppigste Spielumfang nur in Kombination mit einem meisterlichen Kampfsystem zur Geltung kommt, unterzogen wir die Demo-Version einem knallharten Redaktionsturnier. Sowohl via Steuerkreuz als auch Analogknüppel entlocken Beat'em-Up-Profis den bestechend animierten Polygonrüpeln raffinierte Combos, artistische Paraden und vielfältige Würfe. Selbst blutige Anfänger zaubern dank akkurater Steuerung hübsch anzusehende Moves aus dem Hut... bevor sie in Erstgenannten ihren Meister finden – wildes Knopfgedrücke allein führt in "Soul Calibur 3" selten zum Sieg. *ms*



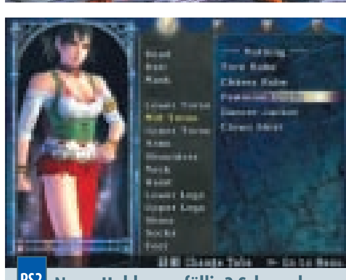
PS2 Blitzgewitter: Imposante Effekte setzen Euren Aktionen die Krone auf.



Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	4. Quartal

Verdammt, wird das gut! Grafisch wie spielerisch beeindruckendes Schwertgemetzel mit tollem Charakter-Editor.



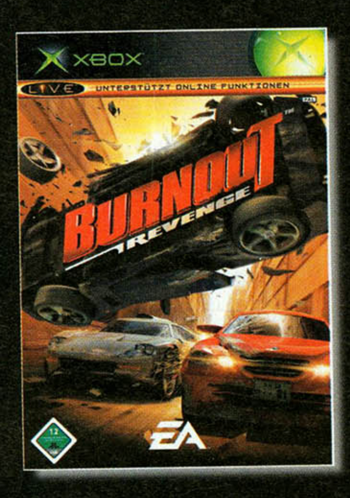


PS2 Neue Helden gefällig? Schmucker Elfenprinz und Dirndl-Queen treten an.



PS2 Das haut den stärksten Samurai aus den Gesundheitslatschen! Besonders kraftvolle Attacken werden durch den virtuellen Kameramann geschickt in Szene gesetzt.

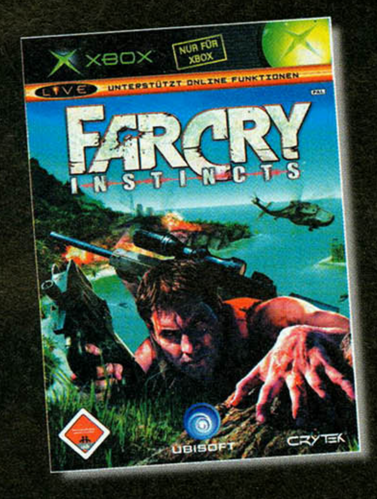
RASEN, KÄMPFEN, BALLERN, KICKEN
ALLES ONLINE, ALLES AUF XBOX LIVE



BURNOUT: REVENGE
Ob Rennrivalen oder die gesamte Rushhour: Burnout Revenge ist der „King of Crash" und deine persönliche Rache an jedem, der sich auf dem Asphalt bewegt. Die einzige Regel ist: Es gibt keine Regeln.



KINGDOM UNDER FIRE: HEROES
So einfach wirst du ein Held: Bestimme das Schicksal aller Sterblichen, kommandiere Hunderte von Kriegern in erbitterten Schlachten und bezwinge deine Feinde mit der eigenen Klinge und Magie.



FAR CRY
Schieß dich durch eine gefährliche, brutale Wildnis voller Elitesoldaten, die nur ein Ziel haben – deinen Tod. Mit sensationeller Grafik, realistischen Waffen und Fahrzeugen und einem Leveleditor für deine persönlichen Jagdgründe.



FIFA 2006
Trage knallharte Zweikämpfe im Mittelfeld aus oder übernehme die fesselnde Leitung deines Vereins. Mehr als 21 Ligen, über 10.000 Weltklassefußballer und die aktuellsten Statistiken werden zu deiner ganz eigenen Fußballwelt.

DIE XBOX VISA CARD:
Die erste Kreditkarte mit Prepaid-Funktion in Deutschland. Kostenlos für alle von 14 bis 22 Jahren.*

STIFTUNG WARENTEST EMPFIEHLT:
GUTE LÖSUNG FÜR TEENS
(Quelle: Finanztest 10/2005 der Stiftung Warentest)



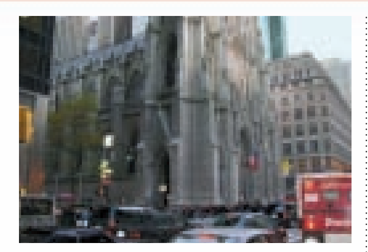
www.xbox.com/de/visa

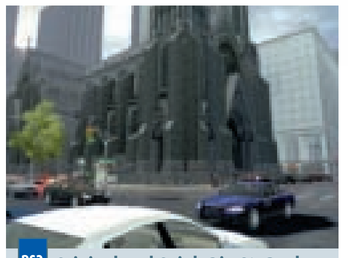


* Ab dem vollendeten 23. Lebensjahr kostet die Xbox VISA Card prepaid 12,– € im Jahr.

True Crime: New York City

Vom Gangster zum Supercop: Um Manhattans Straßen von finsteren Machenschaften zu säubern, nutzt Ex-Drogendealer Marcus Reed seine dunkle Vergangenheit.





PS2 Original und Spiel: Die St. Pauls Kirche sieht bestechend echt aus.

Schon der Vorgänger "True Crime: Streets of L.A." stieß in hohe maniac'sche Wertungsregionen vor. Der Nachfolger ruht sich aber nicht auf den Lorbeeren aus und fesselt mit einer äußerst spannenden, verstrickten Story an's Pad. Auch den Hauptkritikpunkt der leblosen Straßen von Los Angeles nahmen sich die Entwickler zu Herzen: In New York bzw. dem weltbekannten Stadtteil Manhattan beobachtet Ihr etwa eine Gruppe Menschen beim Street-Talk, rümpft die Nase an offenen Mülltüten oder träumt beim Anblick von wehenden Blättern im Wind. Doch jetzt heißt es aufwachen! Denn in Manhattan herrscht Chaos. Aber fürchtet Euch nicht: Der neue Star kennt dank dunkler Vergangenheit das Gesetz der Straße und verfügt über einflussreiche Informanten. Nach einem emotionsgeladenen Intro erlernt Euer Held im ausführlichen Tutorial das 1x1 des korrekten Umgangs mit Gesocks und Abschaum: Ihr wisst nun, wie man einen Verdächtigen ausquetscht oder mit der Handfeuerwaffe Gegner einschüchtert.

Böser Cop, guter Cop

Eure Fertigkeiten setzt Ihr je nach Bedarf ein. Wenn Ihr die konfiszierten Drogen behaltet und weiter verkauft, schlägt etwa das 'Böse Cop'-Pegel aus, während Ihr mit einer Verhaftung ohne tödliche Zwischenfälle für positive Schlagzeilen sorgt. Euer farbiger Ex-Ganove kann zudem weit mehr als der Westküsten-Cop Nick Kang: Mopst Autos, nutzt als Schwarzfahrer die U-Bahn und bedankt Euch für die große Bewegungsfreiheit à la "Grand Theft Auto".

Die bisher spielbaren Missionen zeigen die enorme Vielfalt von "True Crime: New York City": Verfolgt einen Drogenhändler auf dem Motorrad und quetscht ihn nach erfolgreicher Aufholjagd mit diversen Methoden aus. In einer Ghetto-Disco rettet Ihr nach hartem Kampf gegen den feuerspuckenden Boss ein Gothik-Mädel. Bei der folgenden Hetzjagd steuert Euer Liebchen das Auto, während Ihr die Verfolger mit einer fetten Wumme wegballert – "GTA" darf sich warm anziehen. *rf*

XB Hart, aber nicht herzlich: Euer Protagonist nimmt den Gangster in die Mangel und hat den zweiten Feind im Visier.

XB Wegen dichtem Straßenverkehr nutzt Marcus gerne die U-Bahn.



True Crime: New York City

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

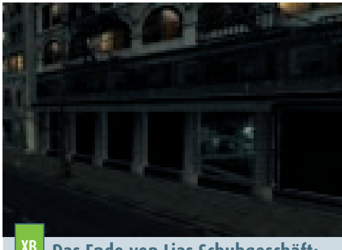
Entwickler:	Luxoflux, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	November 2005

Hollywood-reife Story, tadellose Steuerung und massig Missionen flößen selbst Genreprimus "GTA" Respekt ein.



NGC Euer Held wuchs in einer schlimmen Gegend von New York auf – deshalb weiß sich Marcus Reed erfolgreich mit Händen und Füßen zu wehren.





XB Das Ende von Lias Schuhgeschäft: Sorgt Euch um Eure Gegend.

Stadion zu groß?
Eintritt zu teuer?
Spieler zu faul?
Trainer im Urlaub?

Nicht meckern – besser machen!

BDFL Manager™ 2006

Von der Wohnzimmer-Couch direkt ins Fußball-Management.



Mit aktuellen Saisondaten, noch mehr Spieleoptionen und ausführlichen Statistiken


Hunderte von Teams aus acht Ländern beweisen spielerische Klasse im spannenden 3D-Match

Als Trainer und Manager entscheidest Du über die Zukunft Deines Vereins.
BDFL Manager 2006, entwickelt in Zusammenarbeit mit dem Bund deutscher Fußball-Lehrer, bietet jetzt noch mehr Features und größere Spieltiefe.
Es liegt an Dir – führe Deine Mannschaft von der Kreisliga bis in die höchsten europäischen Spielklassen. Mehr Management geht nicht!



Neue Transfer-Engine mit mehr Optionen für mehr Realismus und Authentizität



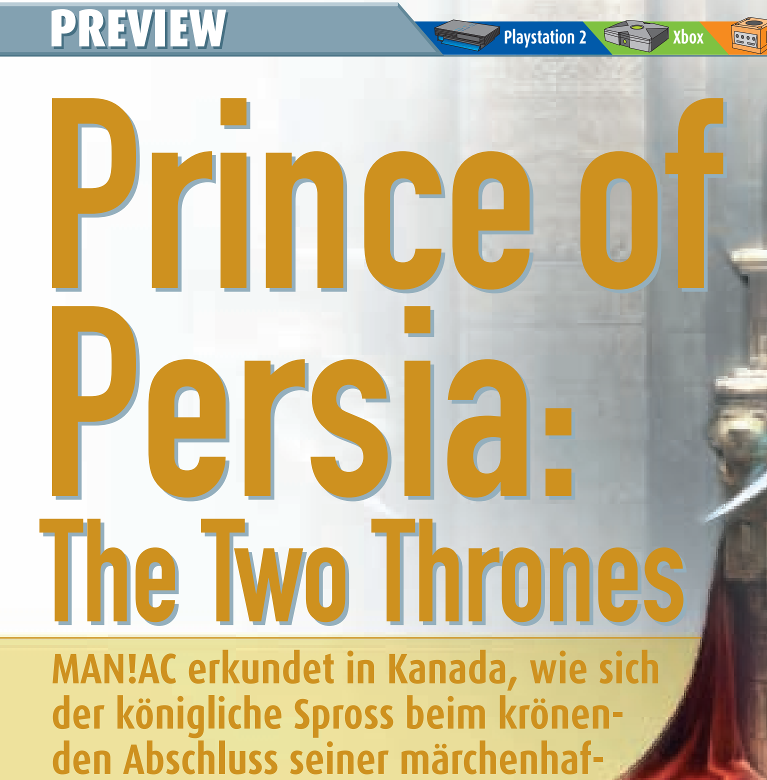
www.codemasters.de





PlayStation 2



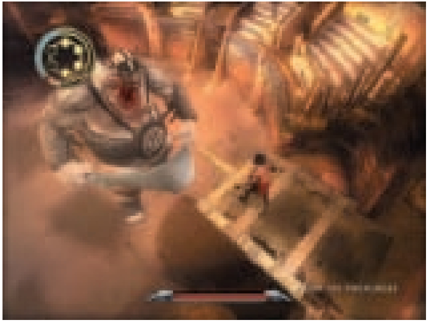


Prince of Persia: The Two Thrones

MAN!AC erkundet in Kanada, wie sich der königliche Spross beim krönenden Abschluss seiner märchenhaften Trilogie macht.

Weder Windstürme noch Regenschauer über Montreal konnten uns davon abhalten, in Ubisofts 1.500 Mann starker kanadischer Niederlassung den letzten Auftritt (zumindest auf der aktuellen Konsolengeneration) des orientalischen Königssohns zu begutachten. Das Wortspiel vom 'krönenden Abschluss' hat beste Chancen, diesmal wirklich passend zu sein.

Der ursprünglich angedachte Untertitel "The Kindred Blades" wurde wieder in die Schublade gepackt. Der letzte Teil der "Sands of Time"-Trilogie hört nun auf den Namen "The Two Thrones" (Assoziationen mit einem gewissen Fantasy-Epos sind nicht unwillkommen) und schließt unmittelbar an das 'richtige' Ende des Vorgängers "Warrior Within" an. Das bekamen letztes Jahr nur fleißige Prinzen zu sehen, die auf dem Weg sämtliche Lebens-Upgrades gesammelt hatten. Verständnisprobleme sollen aber laut Ubisoft durch eine geschickte Überleitung ausgeschlossen werden.



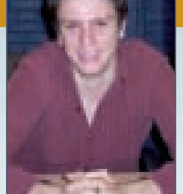
XB Gewaltige Obermotze (links) sorgen ebenso für spannende Einlagen wie die Streitwagenfahrten zwischen den verschiedenen Schauplätzen.

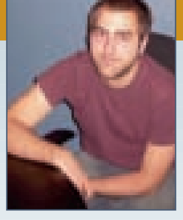
Ärger im Orient

Genauere Story-Details wollen wir nicht verraten, zu Beginn steht der Prinz aber alleine und waffenlos vor den Toren seiner Heimatstadt, die ein geheimnisvolles Heer verwüstet hat. Schon hier werden einige Unterschiede zum düsteren zweiten Teil deutlich: So ist das Ambiente trotz der grimmigen Story wieder freundlicher und heller ausgefallen – Ihr seid regelmäßig unter freiem Himmel unterwegs und schlagt Euch über die Dächer der Stadt durch. Für eine stimmige Atmosphäre sorgt der überarbeitete Soundtrack, der wieder von orientalischen und symphonischen

"Zum Abschluss der Trilogie gibt es ein definitives Ende"

MAN!AC im Gespräch mit Ben Mattes (Produzent, links) und Jean-Christophe Guyot (Creative Director, rechts)





MAN!AC: Die Musik im letzten Teil wurde teilweise stark kritisiert...

Jean-Christophe: Ja, obwohl "Warrior Within" kommerziell erfolgreich war, hat nicht alles vom Ton her so gut gepasst. Diesmal wollten wir wieder eine passendere 'persische' Atmosphäre und haben es dementsprechend geändert.

MAN!AC: Wie seid Ihr auf die Idee mit den Streitwagenrennen gekommen?

Jean-Cristophe: In Filmen wie "Ben Hur" sind Wagenrennen immer eine dramatische und toll inszenierte Sache, das passt auch gut zu unserem Spiel. Wir wollten sie aber nicht auf ein Stadion beschränken und setzten sie deshalb zur Überwindung des Weges zwischen zwei Schauplätzen ein.

MAN!AC: Ist der "Prince of Persia"-Erfinder Jordan Mechner noch involviert?

Ben: Er hatte großen Anteil an der Entwicklung und Ausrichtung des "Sands of Time"-Universums, an dem wir uns immer noch orientieren. Aber mit dem aktuellen Teil hat er direkt nichts mehr zu tun.

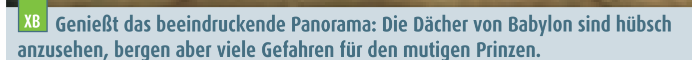
MAN!AC: Wieso habt Ihr den Untertitel des Spiels geändert?

Ben: "Kindred Blades" klang zwar schön, gab aber das Verhältnis zwischen dem Prinzen und seinem dunklen Alter Ego falsch wieder – sie sind schließlich nicht verbündet, sondern ganz im Gegenteil völlig widersächliche Charaktere.

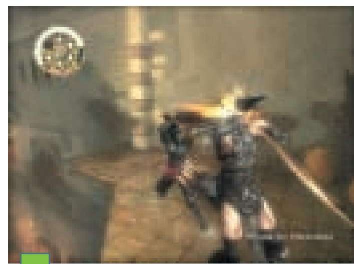
MAN!AC: Gibt es in der Xbox-Fassung wieder herunterladbare Extras?

Ben: Nein. Die Idee ist zwar gut, aber letztlich haben es wohl nur wenige Leute wirklich genutzt. Diesmal wollen wir die Zeit dazu nutzen, das Hauptspiel weiter zu verbessern.




XB Genießt das beeindruckende Panorama: Die Dächer von Babylon sind hübsch anzusehen, bergen aber viele Gefahren für den mutigen Prinzen.




XB Der grimmige dunkle Prinz weiß seine tödliche Kette gut einzusetzen.



XB Immer auf die Rübe: Gelingt es Euch nicht, die Feinde zu überraschen, macht Ihr sie mit dem bewährten 'Free-Form'-Kampfsystem platt.

Klängen bestimmt wird – die dumpfen Metalriffs des Vorgängers haben zum Glück 'ausgesägt'.

Kämpfen und Klettern

Gegnern rückt Ihr erneut mit dem "Warrior Within"-Kampfsystem auf die Pelle, beim 'Free Form Fighting' nutzt Ihr u.a. zwei Waffen oder die Umgebung, um wirkungsvolle Combos auszuführen. Zudem werden die Duelle merklich verkürzt, wenn Ihr die praktischen neuen 'Speed Kills' nutzt: Schleicht Ihr Euch unbemerkt an einen Feind heran, verfärbt sich der Bildschirmrand – auf Knopfdruck führt Ihr eine blitzschnelle Attacke aus, die den Bösewicht ruckzuck erledigt, wenn Ihr noch weitere gut getimte Aktionen folgen lasst. Das klingt vielleicht kompliziert, ist aber praktisch auszuführen und eine der angenehmsten Neuerungen.

Weil sich der Held wieder mit dem Zeitsand infiziert hat, wird er gelegentlich von seinem bösen Alter Ego übermannt – dann zieht Ihr als 'dunkler Prinz' durch die Gegend und müsst regelmäßig Eure Kräfte auffrischen, habt aber dafür erweiterte Fähigkeiten zur Verfügung. Neben einer anderen 'Speed Kill'-Variante nutzt der düstere Kerl seinen 'Daggertail', der wie eine Peitsche aus Kettenteilen funktioniert. Damit kämpft es sich effektiver, außerdem könnt Ihr größere Abgründe überwinden, wenn Ihr das 'Metallseil' an Haken und Balken einklinkt und es quasi als Liane missbraucht.

Nicht fehlen dürfen wieder dicke Obermotze, die diesmal direkter in die Handlung eingebunden sind. Außerdem sorgen gelegentliche flotte Fahrten mit einem Streitwagen für Abwechslung, bei denen Ihr nicht nur anhängliche Feinde abschüttelt. Ihr müsst das Gespann auch reaktionsschnell durch verwinkelte Gassen lenken, um keinen tödlichen Crash zu bauen.

Starke Mischung

Ubisoft hat sich vorgenommen, die Vorzüge der beiden Vorgänger zu vereinen. Nach unseren Proberunden zu schließen, ist dieses Vorhaben hervorragend gelungen: Es wird immer noch viel gekämpft, aber auch Abenteuerpassagen mit anspruchsvollen Kletter- und Sprungpartien sind reichlich vorhanden und machen dank einiger neuer Kniffe eine Menge Laune – wir freuen uns drauf! *us*


Prince of Persia: The Two Thrones

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

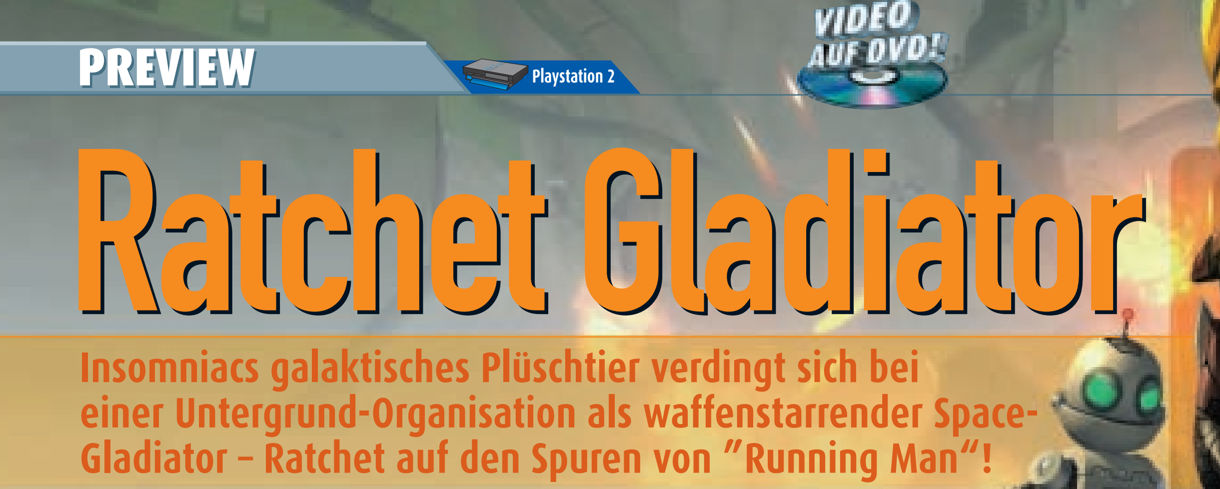
Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember

Fein inszeniertes Märchenabenteuer mit den besten Bestandteilen der Vorgänger und einer Hand voll guter neuer Ideen.






XB So klappt der praktische 'Speed-Kill': Erst anschleichen, bis sich der Bildrand färbt (links), dann den normalen Angriffsknopf drücken, wenn das Geschehen in Sepia-Tönen erscheint (Mitte) – schon geht der Feind zu Boden (rechts).



Ratchet Gladiator

Insomniacs galaktisches Plüschtier verdingt sich bei einer Untergrund-Organisation als waffenstarrender Space-Gladiator – Ratchet auf den Spuren von ”Running Man“!

Der Weltraum – unendliche Weiten... und reichlich Platz für unbegrenzt viele Fortsetzungen. So beschert uns Serien-Spezialist Insomniac (“Spyro”) den inzwischen vierten Teil seiner knuffigen Space-Opera “Ratchet & Clank”. Und hier ist der Name Programm: Was als Jump'n'Run mit Action-Einflüssen begann, ist bei ”Gladiator“ endgültig zur reinrassigen Ballerei mutiert – vereinzelte Geschicklichkeitseinlagen wie der eine oder andere Sprung über einen Abgrund oder der Einsatz des altbekannten Greifhakens muten in der Blei- und Plasma-haltigen Luft wie ein Versehen an. Zwar herrschte schon in den Vorgängern das Recht des stärker Bewaffneten... aber hier treten sich untote Roboter-Schergen, bissige Blechtölen und schießwütige Weltraum-Kämpfer gegenseitig auf die Füße.

Running Ratchet

Grund des Aufruhrs: Weil ein Weltraum-Held nach dem anderen auf rätselhafte Weise verschwindet, sollen Ratchet und Robo-Kumpel Clank die verloren gegangenen Heroen aufspüren. Eine Wunsch, der schneller in Erfüllung geht als den beiden lieb ist: Die galaktischen Vorzeige-Kämpfer enden allesamt in der Arena von Untergrund-Medien-Mogul Gleeman Vox: Der geldgierige Schurke verheizt die entführten Supermänner zur Freude des Pöbels in seiner Arena – ein antiquiertes, aber beliebtes Spektakel, das auf Mattscheiben in der ganzen Galaxis übertragen wird. Der Haken: Um die Vermissten zu befreien, muss jetzt auch Ratchet in die Gladiatoren-Rüstung schlüpfen und Gegner im Dutzend umnieten. Nur gut, dass ihm sein kleiner Kamerad wie gehabt zur Seite steht: Zwar darf Ratchet seinen Clank nicht wie sonst huckepack nehmen, dafür übermittelt Euch das eifrige Kerlchen vom Kontrollzentrum aus Tipps, Taktiken und Einsatzziele. Vor Ort verlasst Ihr Euch neuerdings auf die Hilfe von zwei dienstbeflissenen und aufrüstbaren Dronen: Die beiden künstlichen Soldaten schweben brav hinter Euch her, geben Euren Feinden selbstständig Zunder und lassen sich via Digikreuz-Befehl nach Herzenslust rumkommandieren – z.B. um den Schutzschild einer Energiekanone zu knacken oder in den Eigen-Reparatur-Modus umzuschalten.

Aufrüsten könnt Ihr auch Euer Waffenarsenal: Ob Magma-Wumme oder Plasma-Pistole – je öfter Ihr ein Geschütz einsetzt, desto mehr Upgrades dürft Ihr dafür kaufen... und desto mehr Erfahrungspunkte sammelt Ihr in der jeweiligen Baller-Disziplin.

Und während Team Ratchet in der Arena oder beim Eilmarsch durch den Gladiatoren-Parcours auf einem verlassenen Planeten Leben bzw. Programmierung riskiert, berichten Gleemans Reporter-Schergen über das sportliche Großereignis: Die bereits aus den Vorgängern bekannten Werbespots und Nachrichtensendungen bleiben uns erhalten. Und als Gipfel des Gladiatoren-Scharmützels winken Euch umfangreiche Mehrspieler-Schlachten. Unter anderem dürft Ihr Euch gemeinsam durch den kompletten Story-Modus kämpfen! *rb*


Ratchet Gladiator

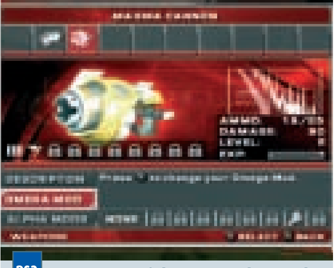
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

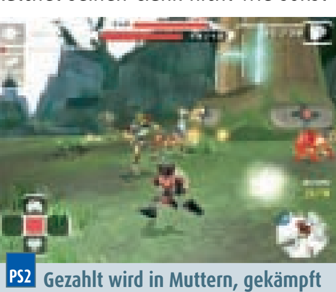
Entwickler:	Insomniac, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Deutlich actionlastigere Rückkehr des Weltraum-Helden: Coole Level-Bauten und clevere Waffen-Upgrades motivieren.


PS2 Schusskräftig und extrem wendig: An Bord des Landstalkers zerlegt Ihr anrückende Roboterhorden mit links.


PS2 Investiert Erfahrungspunkte und harte Währung in Waffen-Extras!

PS2 Im Zweifelsfall tut's auch der Schraubenschlüssel: Geht Euch vor lauter Dauerfeuer die Munition aus, müsst Ihr die Schrauben eben in Handarbeit lockern!


PS2 Gezahlt wird in Muttern, gekämpft gegen untote Robis.


PS2 Flammeninferno: Erledigt mit der Magma-Kanone ganze Feindgruppen.

DIE PREISGEKRÖNTE MILITÄR-SIMULATION

JETZT NEU ÜBERARBEITET UND EXKLUSIV FÜR XBOX



2 umfangreiche Kampagnen Über 60 Missionen
Unterstütze die US Truppen in ihrem Kampf gegen die sowjetische Invasion.



Authentische Waffen der US- und Sowjet-Streitkräfte
40 authentische Land-, Luft- und See-Fahrzeuge, inklusive AH1 Cobra Helikopter und M1A1 Abrams Panzer.



Xbox Live Multiplayer
Erlebe die Schlachten Live in über 50 Multiplayer-Missionen.

OPERATION FLASHPOINT ELITE











www.codemasters.de/flashpoint













GENIUS AT PLAY™

© 2001-2005 Bohemia Interactive Studio. All rights reserved. Bohemia Interactive and Bohemia Interactive logo are trademarks owned by Bohemia Interactive Studio. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Operation Flashpoint"™, "Operation Flashpoint: Cold War Crisis"™, "Red Hammer"™ "Operation Flashpoint: Resistance"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Bohemia Interactive Studio. Published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Okami

Das Märchen vom großen weißen Wolf: Capcom besuchte uns mit dem wohl schönsten Spiel des nächsten Jahres.

Abstrakt, ästhetisch, abgefahren – um als Kunst anerkannt zu werden, müssen Videogames erst mit gängigen Grafik- und Spiel-Normen brechen. Ein Risiko für Publisher und Entwickler, denn während die Hardcore-Klientel ausgefallenen Ideen huldigt, verschmäht die Masse meist die ungewohnte Kost. Zum Glück zeigen dennoch immer wieder Hersteller Interesse an künstlerisch wertvoller Daddelsoftware. Besonders Capcom erwies sich in letzter Zeit als zuverlässiger Innovations-Lieferant. Erst kürzlich präsentierte der Nippon-Hersteller mit "Killer 7" ein stilisiert-blutiges Action-Feuerwerk jenseits gewohnter Videospiel-Konventionen. Ähnlich überzogen ging es auch bei der "Viewtiful Joe"-Serie zur Sache. Die japanischen Kreativköpfe hinter der coolen 2D-Comic-Keilerei sind es auch, die bei "Okami" ein weiteres Mal mit der Massenkompatibilität brechen.

Individualität verpflichtet

Erwartungsgemäß geht auch das neueste Software-Baby der Clover Studios in puncto Präsentation und Spielprinzip eigene Wege. Grafisch bedient sich "Okami" des Cel-Shading-Stils, um die Fantasy-Geschichte ins rechte Licht zu rücken. Farbenfrohe, detaillierte Hintergründe und fließende Animationen verleihen dem Spiel ein ungewöhnliches, Aquarell-artiges Aussehen. Natur im Comic-Look – weder unpassend oder kindisch, sondern schick.

Doch genug der schönen Worte. Wichtiger als optische Pracht sind natürlich die spielerischen Qualitäten von "Okami". Diese durften wir anhand einer Zwei-Level-Demo beurteilen.

In Gestalt des wölfischen Hauptcharakters Amaterasu lassen wir uns von der vorlauten Fee Issun die grundlegenden Steuerbefehle erklären – schließlich sollen wir später das Dorf Kamiki aus seiner dunklen Umklammerung befreien. Funktionieren Doppelsprung, Rammattacke und Kamerakontrolle noch nach gängigem Schema, müssen wir bei der Überquerung eines ausgetrockneten Sternenflussbetts umdenken. Um den galaktischen Strom wieder zum Fließen zu bringen, zücken wir mit Druck auf die Schultertaste Pinsel und Papierrolle und klecksen unbeholfen Linien aufs Pergament. Was die Malerei soll? Wie von Zauberhand verwandelt sich das eben Gezeichnete in glitzerndes Wasser und Amaterasu erreicht schwimmend das andere Ufer. Gleich 13 solcher Pinsel-Techniken kennt die Welt von "Okami". Neben der Fähigkeit, Dinge wie Wasser, eine gebrochene Schwertschneide oder kahle Bäume wiederherzustellen respektive erblühen zu lassen, lernen wir

PS2 Im Kampf mit Dämonen zückt Ihr ebenfalls den Malstift. Ihr könnt die Gegner aber auch packen und durch die Luft schleudern (rechts).

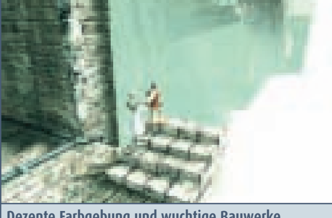
▪▪▪ Künstlerisch wertvoll ▪▪▪

Wo Kunst und Videospiel zusammenfinden und eine homogene Einheit bilden.



Erst durch die begleitende Musik lief das Strichmännchen-Jump'n'Run zur künstlerischen Hochform auf.

Virtuelle Kunst kennt die Branche nicht erst seit "Killer 7" oder "Viewtiful Joe". Zur Playstation-Ära ging mit "Vib-Ribbon" (Bild links) ein Spiel an den Start, dessen skurril-abstraktes Design zweifelsfrei künstlerische Anerkennung verdient. Die unscheinbare Digi-Welt Eures Strichmännchens Vibri berechnete sich aus der begleitenden Musik. In den Genuss eines spielerisch weniger abgefahrenen, dafür visuell umso beeindruckenderen Titels kam die nächste Sony-Konsolengeneration mit "Ico": Bilderbuch-Szenarien, gigantische Fantasy-Bauten und ruhige Sphärenklänge verzauberten die Spieler. Gleichzeitig eroberte das optische Stilmittel Cel Shading die Branche. Trendsportspiele wie "Jet Set Radio", Rollenspiele wie "The Legend of Zelda: The Wind Waker" sowie der Ego-Shooter "XIII" nutzten den ungewöhnlichen Grafik-Stil und verdienten sich damit das Prädikat 'künstlerisch wertvoll'.


Dezente Farbgebung und wuchtige Bauwerke bestimmten bei "Ico" das PS2-Bild.



Passend zur Comic-Vorlage präsentierte sich der Ego-Shooter "XIII" im Cel-Shading-Look.

PS2 Farbenspiel: Grau und leblos liegt das Land unter der Herrschaft des Bösen. Dank Amaterasus Pinselkräften erstrahlt die Welt jedoch wieder in satten Farben.

PS2 Willkommen im Märchenland: Die eigenwillig designten Szenarien erfreuen durch Liebe zum Detail und begeistern vor allem Freunde bunter Aquarell-Ästhetik.

PS2 Die Dorfbewohner schütten Euch ihr Herz aus – hört ihnen aufmerksam zu.

PS2 In "Okami" werdet Ihr zum Zeichner und Architekten: Kaputte Gegenstände wie dieses Wasserrad könnt Ihr am Zeichenbrett reparieren...

PS2 ...Vervollständigt dazu das Rad durch Übermalen der Lücke.

wenig später die destruktive Kraft der Malerei kennen. Versperren Euch Hindernisse den Weg oder kommt es zum Kampf mit Dämonen, mutiert der Pinsel zur Schnittwaffe. Ein schneller Strich auf dem Papier zertrennt fein säuberlich Bäume, Felsen und Gegner. Letztere könnt Ihr natürlich auch konventionell mit einem Kopfstoß von den Beinen fegen oder am Kragen packen und mit Wucht auf die Erde schleudern.

Bitte mehr!

Die dritte Zeichenkraft befreit schließlich das Dorf Kamiki aus völliger Dunkelheit: Einen mehr oder weniger runden Kreis ans Firmament gepinselt, die Sonne geht auf und offenbart Amaterasu der kleinen Fee Issun als Sonnengott. Doch die Menschen erkennen den göttlichen Gesandten nicht, sondern sehen in ihm nur einen gewöhnlichen weißen Wolf. Dementsprechend reserviert reagiert die Bevölkerung auf Eure Taten. Grabt Ihr beispielsweise einen Gemüsegarten auf der Suche nach versteckten Gegenständen um, wird Euch die dicke Bäuerin wutschnaubend vertreiben. Der versoffene Krieger wiederum missbraucht Euch als Reitgelegenheit und Reisweinlieferant, während er Eure Kampfkraft als die seine ausgibt. Es gibt in der Tat viel zu entdecken und bestaunen in "Okami". Gerne hätten wir mehr Zeit mit dem ungewöhnlichen Action-Märchen verbracht. So allerdings üben wir uns in Geduld und hoffen, dass die Pinselsteuerung beim nächsten Probespiel weniger pingelig und einfacher in der Handhabung ausfällt. *jw*







PS2 Die Rätsel in "Okami" erfordern gleichermaßen Köpfchen wie künstlerische Fertigkeit: Um an die andere Uferseite zu gelangen, zückt Ihr Farbe und pinselt eine Wasserbrücke über die kahlen Stellen (von links nach rechts).



GUN

Raue Sitten halten Einzug in die MAN!AC-Redaktion: Wir haben uns bei Activisions Pferdeoper zwischen die Fronten von Revolverhelden, Cowboys und Indianer getraut.

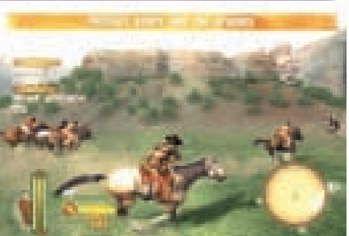
NGC Geld regiert die Welt: Erspielt es Euch beim Poker oder schürft nach Gold.

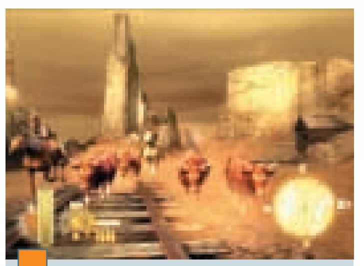
Während Jump'n'Runs und reinrassige Adventures ihrem Untergang entgegen segeln, meldet sich ein längst abgeschriebenes Genre auf der Bildfläche zurück. Der Western wird wieder salonfähig und bietet in Zeiten ideenlosem Design-Recycling und innovationsloser Serien-Fortsetzungen eine willkommene Abwechslung.

Praktische Zielhilfe

Vor drei Monaten präsentierte uns Activision erstmals Neversofts ungeschönte Hommage an den Wilden Westen. Diesmal durften wir selbst Hand anlegen und "GUN" einem ausführlichen Probespiel unterziehen. Dieses beginnt – wie sollte es anders sein – mit einem typischen Tutorial: Gemeinsam mit seinem Vater Ned zieht Hauptcharakter Colton White durch die unberührte Wildnis. Papi erklärt die grundlegenden Überlebenstechniken und alsbald finden wir uns in einem Kampf Mann gegen Natur wieder. Rebhühner, Hirsche, Wölfe und sogar ein Bär stellen die erste Hürde zum geübten Pistolero dar. Der Clou daran: Zwar steuert Ihr Euer Ebenbild aus der Third-Person-Perspektive durch die Gegend, auf Knopfdruck wechselt das Spielgeschehen jedoch in die Ego-Sicht. Dank damit verbundener Zeitlupe nehmt Ihr selbst flinke Gegner zielsicher aufs Korn.

NGC Animalische Reifeprüfung: Nach abgeschlossenem Tutorial testet Meister Petz Euren Umgang mit dem Revolver – macht aus ihm einen hübschen Bettvorleger.





NGC Das Pferd bringt Euch nicht nur von A nach B. Ihr müsst auch beritten kämpfen und Vieh zusammentreiben.

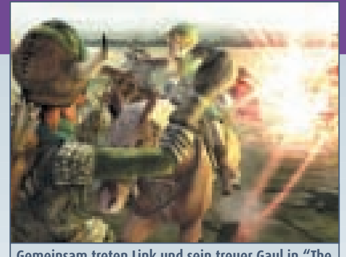
Die Schießübungen zahlen sich aus, denn kurze Zeit später kommt es auf einem Flussdampfer zum Shootout mit Banditen. Trotz heldenhaftem Kampf und unter Einsatz einer Bordkanone erleidet der Dampfer Schiffbruch und Colton und sein Vater werden eingekreist. Um das Leben seines Sohns zu retten, opfert sich schließlich Ned – nicht jedoch ohne dem jungen Mann vorher zu gestehen, dass er nicht sein richtiger Vater ist.

Mehr als nur Ballern

Des Rätsels Lösung zur Familientragödie findet sich zumindest ansatzweise in der nächsten Westernstadt Empire City. Weil Cowboys allerdings weder gute Schwimmer noch gut zu Fuß sind, hat Neversoft für ein animalisches Transportmittel gesorgt. Besonders viel Mühe haben sich die Entwickler mit der Animation des

Ein Pferd! Ein Pferd! Ein Königreich für ein Pferd!

Die Zukunft gehört dem kostengünstigen und umweltfreundlichen Transportmittel.



Gemeinsam treten Link und sein treuer Gaul in "The Twilight Princess" gegen die Finsternis an.



Auch in "Darkwatch" geht's beritten gegen dunkle Mächte: Cowboy Jericho Cross und sein Vampir-Ross.

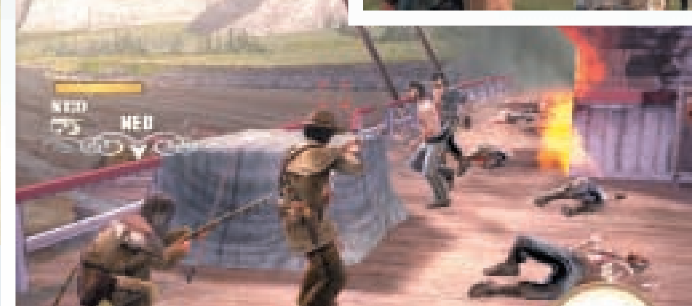


Typisch Frau: Die Dunkelelfensoldatinnen in "KuF" lassen sich von starken Hengsten in die Schlacht tragen.

Mobilität ist für den Videospielhelden von heute unverzichtbar. Weil Buggy, Motorrad oder Flugzeug in Zeiten schwindender Rohstoffe und explodierender Spritpreise immer unrentabler werden, findet auch die virtuelle Welt Gefallen an einer uralten Form der Fortbewegung: Das Pferd kommt wieder in Mode – und nicht nur beim digitalen Western. Geritten wird im Action-Adventure ("The Legend of Zelda") ebenso wie im Ego-Shooter-Genre ("Darkwatch"). Ganze Pferdeherden lässt gleich das Action-Strategie-Spiel "Kingdom under Fire: Heroes" über die virtuellen Weiden galoppieren. Komplett der Pflege, Haltung und Anbetung des Vierbeiners haben sich Spiele aus dem Nischengenre Mädchen-Software verschrieben – nichts für harte Kerle, die als schweigsamer Cowboy in den Sonnenuntergang reiten wollen.



NGC Darf in keinem Western fehlen: eine zünftige Saloon-Schießerei mit kreischenden Bardamen, angetrunkenen Cowboys und streitsüchtigen Randalierern.



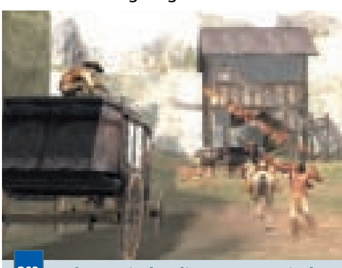
NGC Freund, Feind, Familie: Bardame Jenny steht Euch im Kampf gegen religiöse Fanatiker zur Seite, während Papa Ned bei der Verteidigung eines Dampfers Baden geht.



NGC Genauer Schießen dank Zeitlupe und Ego-Sicht: In der geänderten Perspektive schaltet Ihr via Richtungstaste durch die Ziele. Dieser Modus ist jedoch zeitlich begrenzt.

Reittiers gegeben: Geschmeidige Bewegungen und ein detailliertes Aussehen des Pferdes suchen in der Videospielwelt ihresgleichen. In der Stadt angekommen, folgt Ihr nicht stur dem Storypfad. Zahlreiche Nebenaufgaben wie Botengänge oder das Zusammentreiben entlaufener Rinder helfen Euch, Eure Fähigkeiten im Reiten und Schießen zu verbessern. Kapitalistische Naturen spielen dagegen im Saloon Poker oder schürfen, sobald sie eine Schaufel erstanden haben, nach Gold. Dabei müsst Ihr Euch nicht nach einem festen Ablauf richten: In einmal freigeschaltete Gebiete könnt Ihr jederzeit zurückkehren, um weitere Bonusmissionen zu erledigen.

Im letzten Abschnitt unseres Probespiels springen wir ein paar Kapitel nach vorne: Colton hat Cowboy-Hut und Stiefel abgelegt und bereitet als konvertierter Indianer mit seinen Stammesbrüdern die Stürmung eines Forts vor. Und statt Bleispritzen erwehrt Ihr Euch Eurer Haut mit Pfeil und Bogen – natürlich mit der explosiven Variante.



PS2 Anfangs sind Indianer Eure Feinde, später kämpft Ihr auf derselben Seite.

PS2 Tiere, außer Pferde und Rinder, sind bei "GUN" zum Abschuss freigegeben.

Brutaler Western

Auch wenn sich Neversoft kleine Änderungen wie explodierende Pfeile oder Zeitlupe zu Gunsten eines weniger frustrierenden Spielablaufs erlaubt, hat man doch versucht, der Gründungszeit der USA möglichst nahe zu kommen. Romantische Lagerfeuerstimmung dürft Ihr nicht erwarten, stattdessen wird die brutale und raue Natur des Wilden Westens schonungslos zelebriert.

Apropos schonungslos: In der uns vorliegenden Preview-Version konnte man Gegner ihres Skalps entledigen – ein Feature, das hier zu Lande nie die Zustimmung der USK erhalten hätte und vom Publisher deshalb vorab entfernt worden wäre. Wie uns Activision nun mitteilte, droht dem makabren Spielelement auch im Land der Cowboys und Indianer das Aus. Die Radikal-Rasur ist wohl selbst den Amerikanern zu derbe. *jw*



Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Sattelt die Pferde! Stimmig präsentiertes, variantenreiches Action-Abenteuer über das wahre Leben im Wilden Westen.

Devil Kings



PS2 Umzingelt! Haben Euch die Streitkräfte des Gegners von Euren (wenig hilfreichen) Truppen getrennt, hilft oftmals nur ein schick in Szene gesetzter Special Move.



PS2 Wo Wüterich Red Minotaur hinhaut, wächst kein Gras mehr!





PS2 Ein zuckendes Blitzgewitter schockt Feinde und erfreut das Auge.

Wem "Onimusha" zu gesittet und "Dynasty Warriors" zu taktisch daherkommt, dem stellt Capcom Anfang nächsten Jahres eine attraktive Alternative ins Regal: Bei "Devil Kings" schlüpft Ihr in die Polygonhaut von Schnetzelmönch, Vampirbraut oder Axt-Berserker und haut die digitale Gegnerschar zu Brei, bis die Fetzen fliegen. Bereits die Preview-Version bot vier spielbare Charaktere sowie eine Vielzahl anwählbarer Missionen, im fertigen Produkt kommen weitere Helden und Schauplätze hinzu. Dass die leicht angestaubte Engine keine Grafik-Bäume ausreißt, ist ob der flüssigen Darstellung dutzender Feinde im wüstesten Kampfgetümmel locker zu verschmerzen. Mit je zwei Angriffsbuttons sowie Spezial-Attacken pflügt Euer Schwertkünstler wie ein Derwisch durch ganze Feindesheere. Habt Ihr schließlich ausreichend dümmliche CPU-Schergen getilgt, entladet doch einfach die angestaute 'Fury'-Energie in deren General – unter Eurem wütenden Klingensturm sinkt dieser alsbald darnieder. Für Abwechslung sorgen Verfolgungs-, Eskortier- oder Belagerungsmissionen, zig freispielbare Extras und etliche versteckte Boni sollen die Langzeitmotivation erhöhen.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

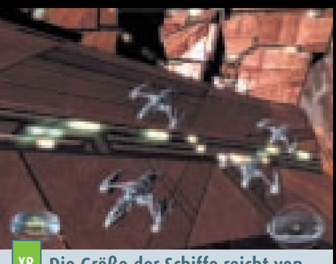
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2006

Kurzweiliges Nippon-Gemetzel, das mit unterschiedlichen Helden und Schlachten von epischem Ausmaß fesselt.

X3: Reunion

Auf dem PC erlangte die "X"-Serie bereits Weltruhm: Der im Weltraum angesiedelte Genre-Mix bietet ungeahnte Freiheiten. Mit dem eigenen Raumschiff verdingt Ihr Euch als Händler, Pirat, Kopfgeldjäger oder Baumeister ganzer Raumfabriken. Doch Vorsicht: Im ressourcereichen All wittern auch feindselige Außerirdische ihre Chance, die sie mit Waffengewalt verteidigen. Der kommende dritte Teil landet im November auf dem PC und soll auch für die Xbox erscheinen. Dabei wurde die Handhabung entschlackt, um auch die Bedienung mit Pad zu ermöglichen. Zusätzlich erwarten den angehenden Raumschiffkapitän opulente Raumhäfen, ungewöhnliche Schiffsdesigns sowie ein ausgefeiltes Wirtschaftssystem und eine spannende Story.



XB Die Größe der Schiffe reicht von handlich bis gigantisch.



XB Große Raumstationen sind der erste Anlaufpunkt für Händler.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Egosoft, D
Hersteller:	Deep Silver
Genre:	Simulation
D-Termin:	2006

Vielversprechende Weltraumsimulation mit riesiger Handlungsfreiheit nach dem legendärem "Elite"-Vorbild.

Devil May Cry 4



PS3 Während die hochauflösenden Hintergründe Entzücken hervorrufen, findet nicht jeder Gefallen an Dantes neuer Gesichtsmimik – hier besteht Handlungsbedarf.

"Igitt, sieht der hässlich aus!" Die Redaktion war sich bei den neuen "Devil May Cry 4"-Screenshots ausnahmsweise einig: Dantes PS3-Anlitz war weder cool noch besonders ansehnlich. So hat sich niemand den Dämonenjäger auf der nächsten Konsolengeneration vorgestellt. Ganz anders dagegen die gestochen scharfen Hintergründe, die bei uns Vorfreude auf die nächste "Devil May Cry"-Episode schüren.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2006

Da weint selbst der Teufel: Sofern Capcom Dante eine Schönheits-OP verpasst, steht cooler Dämonenjagd nichts im Weg.

SEI EINE **LEGENDE.**
SEI EIN **PARASIT.**

ODER BEIDES.



Schwing dich als *Spider-Man* durch eine riesige Spielwelt, inklusive Queens, New York.



Hinterlasse als Venom eine Spur der Verwüstung und triff auf mehr Charaktere als je zuvor.

ULTIMATE SPIDER-MAN

OKTOBER 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

PC DVD ROM



PlayStation 2





GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

ACTIVISION

www.activision.de

Spider-Man und alle zugehörigen Charaktere sind Warenzeichen von Marvel Characters Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation" und das „PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber..

MARVEL

Shadow The Hedgehog



XB Blau = Gut, Rot = Böse: Je nachdem, ob Ihr Aliens oder Menschen abschießt, ändert sich die Spezialattacke.



XB Reine High-Speed-Passagen sind bei "Shadow" selten – meist wird geballert.

Shadow hat ein Problem: Dem flinken Igel ist sein Gedächtnis abhanden gekommen und jetzt weiß er nicht, für welche Seite er kämpfen soll. Menschen wie Aliens umgarnen den schwarz-roten Protagonisten und auch altbekannte Sonic-Charaktere reden Shadow ins Gewissen. Ob gut oder böse entscheidet letztlich Ihr – und zwar in jedem einzelnen Level. Ballert Ihr vorzugsweise auf düstere Außerirdische, schlagt Ihr einen anderen Pfad im Storygeäst ein als umgekehrt. Wer sich partout nicht entscheiden kann oder will, wählt den gesunden Mittelweg durch gleich viele gute wie schlechte Taten. Eine blaue und rote Leiste an beiden Bildschirmecken zeigt Euch dabei Eure aktuelle Gesinnung an. Füllt sich der Balken durch Gegnerabschuss, wird Shadow für kurze Zeit stärker. Das ist wichtig, denn im neuesten Igel-Abenteuer wird mehr geballert denn gespurtet. Dummerweise sorgt gerade das rasante Sonic-Tempo in jenen Situationen für chaotische Kämpfe durch eine überforderte Kamera. Mehr spaß hatten wir bei der Preview-Verson mit den tadellos designten High-Speed-Passagen: Hier zeigt Shadow, wie viel Sonic in ihm steckt.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Action
D-Termin:	November

Chaos The Hedgehog: Nervige und unübersichtliche Ballerpassagen torpedieren die tollen Sprint-Abschnitte.

Ski Racing 2006



XB Wer sich im Schnee noch nicht so wohl fühlt, sollte die Außenansicht (links) wählen. Richtig dynamisch wird's derweil in der Ego-Perspektive (rechts).

Keine echte Überraschung: Auch wenn das letztjährige "Ski Racing" in Deutschland nicht der Verkaufsschlager war, ging es bei unseren Nachbarn in Österreich weg wie warme Semmeln – Hermann Maier als Titelfigur sei Dank.

Der Herminator ist erneut der Star und kann nun auch tatsächlich gespielt werden wie über ein Dutzend anderer echter Sportler. Wie gehabt sind die Pisten den originalen Vorbildern detailgetreu nachempfunden, Profis erkennen jede knifflige Passage in Kitzbühel & Co. wieder. Als Verbesserungen findet sich neben justierbarem Schwierigkeitsgrad und weniger biestiger Slalom-Steuerung ein kräftig überarbeiteter Saison-Modus – zumindest auf Konsole sieht's für deutsche Skifahrer gut aus.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

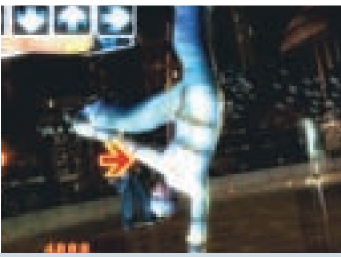
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Coldwood, SWE
Hersteller:	Deep Silver
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	November

Auf realistische Pisten bedachte Ski-Simulation, die mehr Wert auf Zugänglichkeit und Spielmodi legt.

Flow: Urban Dance Uprising





PS2 Recken und Strecken: Wenn Ihr auf der Tanzmatte die richtigen Pfeile trefft, vollführen Eure virtuellen Alter Egos spektakuläre Tanzmoves.

Hinter dem pompösen Untertitel von "Flow" verbirgt sich eine schnöde Wahrheit: Irgendwer beim Entwickler A2M muss ein mächtig großer Fan von Konamis "Dancing Stage"-Serie sein. Denn sieht man von der ungewohnten Musikrichtung Marke 'Old-school-Straßenbeats' ab, wurde beinahe alles andere nahezu unverändert übernommen.

Das ist allerdings nicht weiter schlimm, denn im Gegensatz zu diversen anderen fehlgeleiteten Tanzspiel-Versuchen verlässt man sich damit auf ein Konzept, das funktioniert. Außerdem stimmt der Inhalt: 50 Songs, darunter Stücke von z.B. der Sugar Hill Gang sorgen für genug Bewegung, die grafische Präsentation bringt des angepeilte 'Street'-Ambiente ordentlich rüber.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	A2M, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Musikspiel
D-Termin:	Dezember

Wenig innovativer "Dancing Stage"-Klon, der aber auch nichts verschlimmessert und neue Musikrichtungen wählt.



Nur Du kannst das Schicksal ihrer Welten ändern.



Begleite Reid, Farah und Meredy bei ihrem fantastischen Abenteuer und verhindere eine tödliche Kollision ihrer beiden Planeten.

- *Dynamische Echtzeit-Kämpfe, in denen du hunderte von Sprüchen und verzauberte Waffen kombinieren kannst.*
- *Entdecke das Eternia Universum, in dem sich 2 Welten in einem atemberaubenden 2D Grafikstil treffen.*
- *60 Stunden Gameplay und zahlreiche Mini-Spiele.*







UBISOFT

"PlayStation", "PSP", "UMD" and "△ ○ ✕ □" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Tales of Eternia™ & © 2000 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©MUTSUMI INOMATA. Developed by NAMCO LTD. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from NAMCO LTD. "PlayStation" and the "" Family logo are registered trademarks and PSP is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Xbox 360
Das Multitalent

Wir beleuchten die vielfältigen Möglichkeiten, die Euch Microsofts neue Konsole bereits im Menüsystem bietet.

Keine Bange, Ihr seht nicht doppelt: Der Inhalt dieses Artikels steht in der Tat auch auf unserem Poster. Damit Ihr aber nicht jedes mal die aparte Joanna Dark von der Wand nehmen müsst, um die Xbox-360-Infos nachzulesen, haben wir alles noch einmal auf diesen beiden Seiten aufbereitet.

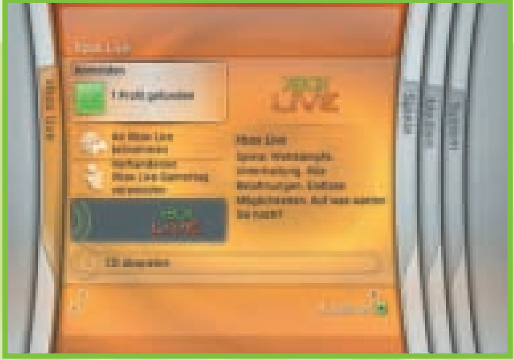
Für die Xbox 360 tüftelten kluge Microsoft-Köpfe ein ausgefeiltes 'Blade'-System aus, das für Spieler zahlreiche Einstellungen und Überraschungen parat hält. Auf dieser Doppelseite habt Ihr kompakt im Blick, was Ihr wo findet und was Euch die ganzen Optionen bringen. Viel Spaß beim Stöbern! *us*

XBOX LIVE

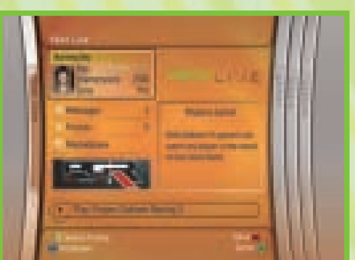
Der vorbildliche Online-Dienst spielt auf der Xbox 360 eine noch größere Rolle: Jeder Konsolenkäufer bekommt automatisch die kostenlose Silber-Mitgliedschaft, die bereits viele Funktionen wie Chat und Zugriff auf Downloads bietet – ohne einen Breitbandanschluss im Haus geht allerdings auch diesmal nichts. Für zünftige Online-Matches braucht Ihr den Gold-Zugang: Den erwerbt Ihr entweder neu oder Ihr übernehmt Euer bereits existierendes Gamertag inklusive Freundesliste von der alten Xbox.

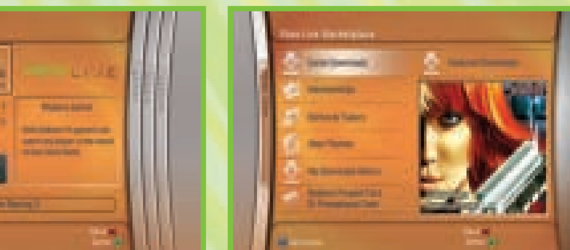
Seid Ihr online (Bild links unten), werdet Ihr durch ein persönliches Profil vertreten, das u.a. ein selbst gewähltes Porträt und Eure Leistungen in Form des so genannten Gamerscores beinhaltet. Wie gehabt könnt Ihr in Eurem Postfach an Euch geschickte Nachrichten lesen oder auf Knopfdruck nachsehen, was Mitglieder Eurer Freundesliste gerade so treiben.

Viel geboten wird auf dem Marktplatz (Bild rechts unten): Der steht für Silber- und Gold-User offen und bietet die Möglichkeit, z.B. kostenfreie Demos und Trailer, frische Menü-Hintergründe sowie zusätzliche Inhalte für kommerzielle Spiele auf Eure Festplatte oder Memory Card zu laden. Wie bei der Xbox werden nicht alle Boni gratis sein, Kreditkarten-lose Zocker müssen sich aber nicht mehr grämen: Auf dem Marktplatz wird mittels virtueller Währung bezahlt. Euer Guthaben könnt Ihr nun auch aufladen, indem Ihr im Fachhandel Prepaid-Karten dafür erwerbt.



Sobald es ins Netz geht, wird dieses Blade Eure Hauptanlaufstelle: Alles rund um Xbox Live regelt Ihr hier.





Alles im Blick: von Eurem Online-Profil (links) bis zu den neuen Downloads (rechts).

ANSCHLUSSFREUDIG

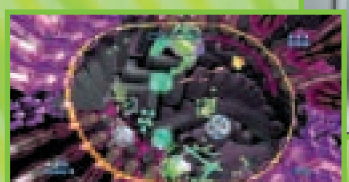
Wer die Core-Ausführung der Xbox 360 ohne Festplatte besitzt oder einfach keine Lust hat, seine CDs erneut einzulesen, der freut sich über die vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten von Microsofts Alleskönner: Über Netzwerktechnik kann die Konsole auf Euren heimischen PC zugreifen und Daten von dort lesen. Noch einfach geht's, wenn Ihr portable Geräte besitzt: Die lassen sich über die genormten USB-Ports der Xbox 360 problemlos anschließen – sofort stehen darauf gespeicherte Songs und Fotos zur Verfügung. Wenn Ihr also z.B. Eure Musiksammlung auf einen simplen USB-Stick, den iPod von Apple oder Sonys PSP gepackt hat, könnt Ihr sie auch auf der Xbox 360 nutzen.

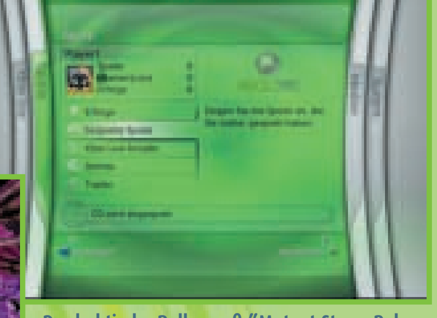


Egal ob iPod, PSP oder normaler USB-Stick – die Xbox 360 verträgt (fast) alles.

SPIELE

Hier habt Ihr Einblick in alle Statistiken und Informationen, die sich beim Spielen ergeben. In der Datenbank seht Ihr nach, was Ihr in der letzten Zeit alles gezockt habt und welche Ruhmestaten Euch dabei gelungen sind. Bei jedem Xbox-360-Spiel sind bestimmte Erfolgsparameter festgelegt, für deren Erfüllung Ihr maximal 1.000 Punkte erhaltet, die dann zu Eurem Gamerscore addiert werden – manche Bedingungen sind bekannt, andere müsst Ihr erst aufspüren.
Habt Ihr Titel wie z.B. "Mutant Storm Reloaded" (Bild rechts unten) bei Xbox Live Arcade erworben, startet Ihr sie ebenfalls von diesem Blade aus – die Benutzerführung muss nicht mehr erst umständlich von DVD geladen werden, sondern ist gleich komfortabel in das Betriebssystem integriert. Microsoft plant zudem, regelmäßig Trailer und spielbare Demofassungen kommender Highlights zum Download anzubieten – auch diese interessanten Zugaben erreicht Ihr über die Spiele-Menüseite.





Der hektische Ballerspaß "Mutant Storm Reloaded" (links) steht als Arcade-Starttitel fest.

MEDIEN

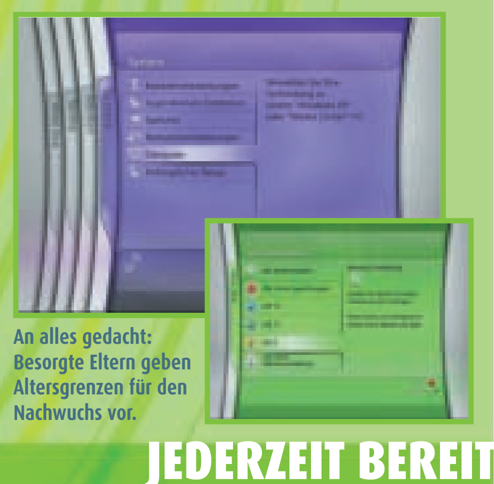
Ihre Multimedia-Fähigkeiten spielt die Xbox 360 in diesem Blade aus. Je nach Unterpunkt lauscht Ihr Eurer Lieblingsmusik, bewundert einzeln oder per Slideshow Eure Bildersammlung oder seht ein Video bzw. eine DVD an. Die Sound- und Bilddaten dafür liegen entweder auf der Festplatte oder werden von einem Gerät wie z.b. iPod und PSP übernommen, das Ihr per USB-Port anstecken könnt. Entspannte Gemüter nutzen außerdem die Möglichkeit, sich einfach zurück zu lehnen und die eingebaute spektakuläre 'Neon'-Visualisierung von Kultcoder Jeff Minter zu genießen (Bild unten).
Hat Euer heimischer PC den Media Center Extender installiert, könnt Ihr auch diesen via Netzwerkzugriff als externen Datenträger nutzen. Für Bilder und Musikdateien wird es die nötige Software voraussichtlich umsonst geben, zum Abspielen von ausgelagerten Videodateien benötigt Ihr aber das vollständige Media Center.

Farbrausch inklusive: Szene-Held Jeff Minter steuert die edle 'Neon'-Visualisierung (rechts) bei.



SYSTEM

Hier stellt Ihr alle 'trockenen' Optionen für den täglichen Gebrauch ein. Darunter fällt z.B. die Verwaltung von gespeicherten Inhalten auf Memory Card und Festplatte, das Einrichten der Verbindung mit dem heimischen PC und weiterer Netzwerkdaten sowie der gewünschten Bildschirm- und Tonformate.
Aufmerksame Eltern nutzen die komfortablen Jugendschutz-Vorkehrungen (Bild unten) und stellen sicher, dass ihre minderjährigen Sprösslinge nur Titel mit der passenden USK-Freigabe zocken können.
Die Xbox 360 erlaubt Euch außerdem, zu einzelnen Genres global gültige Grundeinstellungen festzulegen: Wer z.B. bei Rennspielen stets Cockpitansicht und manuelle Gangschaltung wünscht oder in Ego-Shootern die vertikale Achse invertieren will, gibt das Gewünschte hier vor und muss sich dann im Spiel nicht mehr darum kümmern.



An alles gedacht: Besorgte Eltern geben Altersgrenzen für den Nachwuchs vor.

JEDERZEIT BEREIT

Der Clou an den vielfältigen Möglichkeiten der Xbox 360: Ihr könnt sie problemlos während heißen Zock-Sessions oder DVD-Genuss aktivieren. Ein Druck auf den leuchtenden X-Knopf des Pads und schon wird die Oberfläche eingeblendet, auf der Ihr im Handumdrehen z.B. den Soundtrack wechselt oder per Xbox Live eingetroffene Nachrichten checkt.



Ein Knopfdruck genügt, und Ihr seid bei laufendem Spiel oder Film sofort im Xbox-Menü.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Aktenzeichen 360 ungelöst: Der Diebstahl brandneuer Xbox-Konsolen

Grand Theft Xbox

Ende August wurden zehn Entwickler-Kits der Xbox 360 gestohlen: Die für Spielentwickler gedachten Konsolen kamen in neutralen Verpackungen über den Luftweg von Hongkong nach Deutschland. In einer Lagerhalle von Microsoft in Düren schlugen die Diebe zu und entwendeten die Hardware.

Das Bundeskriminalamt und österreichische Behörden ermittelten u.a. gegen einen Modchip-Händler in Österreich, der auf seiner Webseite drei Devkits präsentierte (Bild rechts). Jedoch weist dieser alle Beschuldigungen von sich: Vier Konsolen seien ihm als Hehlerware angeboten worden, worauf er Microsoft kontaktierte. Besagtes Bild sei erst danach in Koordination mit dem Xbox-360-Hersteller ins Web lanciert worden. Nach Hausdurchsuchungen in Troisdorf und Niederösterreich tauchten zumindest drei Exemplare wieder auf. Dennoch fehlt von sieben weiteren Konsolen bisher jede Spur.

Fortsetzung folgt: Anfang September wurden 14 weitere Kits gestohlen. Insiderkreise berichten außerdem über einen Diebstahl Mitte Oktober von zehn Xbox-360-Endgeräten in Toronto, Kanada.



Das Bild links tauchte kurz nach den Diebstählen auf der Webseite eines Modchip-Händlers auf. Es soll jedoch zusammen mit Microsoft entstanden sein.

Spielberg entwickelt Spiele

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts wird Regie-Legende Steven Spielberg an drei Spielen für kommende Konsolen mitwirken. Die Hollywoodgröße unterstützt das EA-Studio in Los Angeles mit Konzepten, Stories und Designs. Electronic Arts behält bei dem langfristigen Vertrag die Rechte an der Versoftung, während Spielbergs Produktionsfirma Amblin passende TV- oder Kinoverfilmungen umsetzen darf. Das Konzept des ersten streng geheimen Titels soll bereits stehen – die Entwicklung der anderen beiden Spiele hat ebenso schon begonnen.

Commodore lebt!

Der 1994 bankrott gegangene Computerkonzern Commodore erlebte eine Vielzahl meist unglücklicher Revivals und Neuanfänge. Das niederländische Unternehmen Yeahronimo Media Ventures übernahm nun die Markenrechte des legendären C64- und Amiga-Herstellers. Unter dem Commodore-Label wurden bisher MP3-Player und ein Musikdienst vermarktet. Nun sollen in Zusammenarbeit mit dem Entwicklerstudio 'The Content Factory' Handheld- und Handyspiele von C64-Titeln erscheinen. Zusätzlich ist die Produktion von Zubehörprodukten geplant. Schließlich soll Commodore zum selbständigen Spielepublisher im Mobilbereich avancieren.

NACHSPIEL

PHÖNIX AUS DER ASCHE

Oh, Traum meiner Kindheit, was ist nur aus dir geworden? Lange bevor mich Nintendo und Sega in die Konsolenwelt warpten, gab es für mich nur eine coole Marke im Elektronikbereich: Commodore. Der 8-Bit-Gott C64 und der langjährige Traumcomputer der 80er – der Amiga – brachten den Hersteller an die Spitze. Doch leider kam die Pleite 1994 nicht überraschend: Inkonsequente Firmenpolitik, Flops wie das CD32 und Missmanagement brachten den Tod auf Raten. Und ein wirres Spiel um Commodore begann: Zuerst übernahm ESCOM den Konzern, dann Gateway 2000, während die Markenrechte u.a. an Tulip gingen. Der Name Commodore wird ausgeschlachtet. Nun ist das niederländische Unternehmen Yeahronimo dran: Einen Musikshop unter Commodore-Label gibt es schon. Bald folgen Handyspiele und Handheldgames nach aufgewärmten C64-Vorbildern sowie die Etablierung der Marke als Spielepublisher. Damit würde Commodore kurioserweise fast schon Segas Weg beschreiten: Hardwareproduzent, (Beinahe-)Pleite, Spielehersteller. Commodore existiert aber nur noch als Namen – das



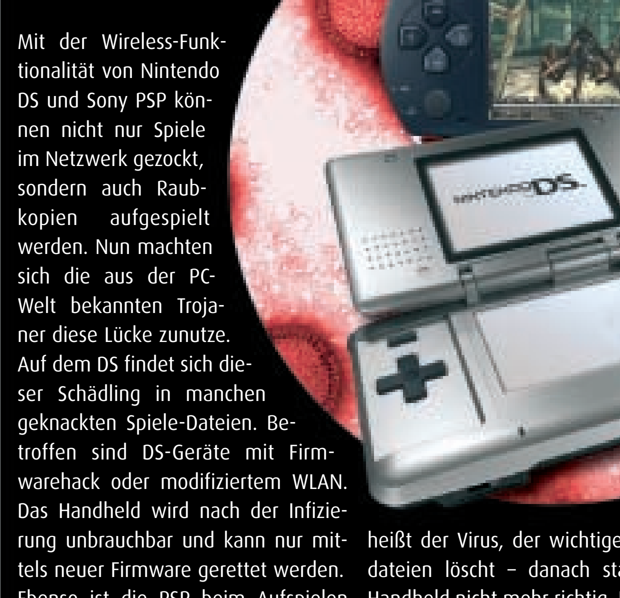
innovative Unternehmen, das damals wegweisende Computer hervorbrachte, gibt es nicht mehr. Ähnliches geschah mit Atari: Lange nach dem Tod schmückt sich ebenso ein Spielehersteller mit dem Kultnamen. Mit dem glorreichen Ursprung haben Commodore wie Atari heute aber kaum etwas gemeinsam.



DS wird günstiger

Nintendo kommt auf den Hund: Zum Start von "Nintendogs" am 7. Oktober wurde der Preis ihres silbernen Handhelds DS von 150 Euro auf knapp 130 Euro gesenkt. Das Gerät gibt's (wie im letzten Heft berichtet) nun auch in den neuen Farben Pink und Blau – jedoch zunächst nur im Bundle mit "Nintendogs Dachshund" bzw. "Nintendogs Labrador" für jeweils 150 Euro. Die Welpen-Simulation mausert sich derweil zum weltweiten Megahit mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren.

Mobile Viren



Mit der Wireless-Funktionalität von Nintendo DS und Sony PSP können nicht nur Spiele im Netzwerk gezockt, sondern auch Raubkopien aufgespielt werden. Nun machten sich die aus der PC-Welt bekannten Trojaner diese Lücke zunutze. Auf dem DS findet sich dieser Schädling in manchen geknackten Spiele-Dateien. Betroffen sind DS-Geräte mit Firmwarehack oder modifiziertem WLAN. Das Handheld wird nach der Infizierung unbrauchbar und kann nur mittels neuer Firmware gerettet werden. Ebenso ist die PSP beim Aufspielen von Emulatoren, Homebrew-Programmen etc. gefährdet: 'Trojan.PSPBrick' heißt der Virus, der wichtige Systemdateien löscht – danach startet das Handheld nicht mehr richtig. Ein Update auf die neue Firmware 2.01 behebt jedoch die Sicherheitslücke.


Arnie will den Verkauf brutaler Spiele einschränken.

Schwarzenegger gegen Gewalt in Spielen

Der kalifornische Gouverneur Arnold Schwarzenegger verabschiedete ein Gesetz, das den Verkauf gewalttätiger Videospiele an Kinder verbietet. Schwarzenegger sei zwar ein großer Fan von Videospielen, jedoch solle das Gesetz verhindern, dass brutale Spiele in falsche Hände gerieten. Es drohen 1000 Dollar Strafe bei Zuwiderhandlungen. Anders als in Deutschland gibt es in den USA nur die freiwillige ESRB-Kennzeichnung von Spielen. Drei andere Bundesstaaten forderten bereits ähnliche Regelungen wie Schwarzenegger – jedoch ließen der Industrieverband ESA und die Händlervereinigung VSDA die Verbote gerichtlich annullieren und kündigten auch hier Widerstand an.

Nintendo eröffnet WiFi-Dienst

Auf der Nintendo Conference 2005 stellte der Mario-Erfinder das drahtlose Netzwerk für das DS-Handheld vor. Das Motto 'Easy, Safe, Free' soll per Plug'n'Play funktionieren: DS-Nutzer kommen mit öffentlichen Access Points, heimischem Wireless-LAN oder via USB-Connector online. Der kleine Stecker kostet in Japan umgerechnet 26 Euro und verbindet den DS mit der DSL-Leitung am PC. Erste Spiele, die den kostenlosen Service nutzen, sind "Mario Kart DS" und "Animal Crossing". In den USA startet der Service Mitte November in 6000 McDonald's-Filialen. Wann es in Deutschland so weit ist, wurde nicht bekannt.


Sieht aus wie ein USB-Stick, ist aber die Verbindung zwischen Nintendo DS und PC, um weltweit zu zocken.

AM RANDE

+++ Videospielgegner dreht durch. Staranwalt Jack Thompson zieht bei der Verurteilung von Videospielen schnell vor Gericht. Kürzlich wollte er 10.000 Dollar spenden, wenn ein Hersteller sein Spielkonzept umsetzt. Darin sollen die Bosse von Spielekonzernen auf brutalste Weise massakriert werden – mit der Begründung "macht Euch selbst zur Zielscheibe". Damit ging er vielen endgültig zu weit – selbst politische Freunde distanzieren sich. Nun steckt er zurück: Die Aussage war nur 'Satire'. **+++ Hohe Strafe für Wiederholungstäter.** Zu drei Jahren und zehn Monaten Haft sowie Schadensersatz in Höhe von 1,15 Mio. Dollar wurde ein Raubkopierer in den USA verurteilt. **+++ Australien legalisiert Modchips.** Das oberste Gericht erklärte den Umbau von Konsolen für zulässig. **+++ SCi im Minus.** Nach der Übernahme von Eidos erwirtschaftete der britische Publisher einen Verlust von 20,5 Mio. Euro. **+++ John Romero kehrt zurück.** Der Stardesigner gründete ein neues Entwicklerstudio in San Francisco. **+++ Umstrukturierung bei Microsoft.** Drei neue Geschäftfelder sollen bei Microsoft mehr Flexibilität garantieren: Business, Products & Services sowie Entertainment & Devices, das für die Xbox zuständig ist. **+++ Sony baut ab.** Der neue Sony-Chef Howard Stringer hat seinem Konzern einen Sparkurs verordnet und will elf von 65 Fabriken schließen. Daneben droht die Streichung von 10.000 Stellen. **+++ Gizmondo erneuert.** 2006 soll das Handheld mit einem vier Zoll großen Breitbildschirm erscheinen.



OVERSEAS

Battalion Wars




NGC Erst zerstört Ihr per Schuß aufs Munitionsdepot das Kriegsgefangenenlager (links), dann stürmt Ihr mit vereinten Kräften in die gegnerische Basis (rechts).

Virtuelle Kriegsspiele gehören seit den Gründerzeiten unseres Hobbys zum festen Repertoire des Action-Genres und erfreuen sich seit dem Siegeszug der Taktik-Shooter ungebrochener Beliebtheit. Meist werden reale Krisengebiete mit viel Aufwand simuliert und bierernste Szenarien versetzen Euch in die Haut eines gestrengen Befehlshabers. Entwickler Kuju schickt Euch ebenfalls in ein heiß umkämpftes Kriegsgebiet, lässt den Realismus aber im Kasernenhof und orientiert sich stattdessen am Comic-Look der niedlichen "Advance Wars"-Serie.

Go West!

Obwohl "Battalion Wars" nicht als offizieller Ableger des Handheld-Strategiekults gilt, ist die Verwandtschaft nicht zu leugnen. Anstatt blutig simulierter Härte tobt an der amerikanisch angehauchten 'westlichen Grenze' nämlich ein kunterbunter Comic-Krieg gegen die kalten Tundra-Krieger und faschistoiden Xylvanianer. Zwar wird auch hier geschossen, gesprengt und gestorben, der verniedlichende Grafikstil zeigt den Krieg der Bonbon-Battalione aber von seiner vermeintlich lustigen Seite. Wer jetzt an eine hirnlose Cartoon-Schlacht im Stil eines "Army Men" denkt, liegt gründlich daneben, denn "Battalion Wars" gibt Euch die volle taktische Kontrolle über sämtliche Soldaten. Einfache Piktogramme am unteren Bildschirmrand repräsentieren Eure Einheiten, die Ihr allesamt direkt steuern könnt. In jeder der rund zwanzig Missionen habt Ihr unterschiedlich zusammengesetzte Armeen mit fluktuierender Truppenstärke an der Hand, die sich aus Fußsoldaten mit allerlei Schießprügeln sowie diversen Fahr- und Flugzeugen zusammensetzen. Bei Feindkontakt greift das 'Stein, Schere, Papier'-Prinzip, welches auch bei Strategietiteln wie "Advance Wars" oder "Fire Emblem" zum Einsatz kommt. Bazooka-Soldaten sind demnach Euer Trumpf gegen feindliche Panzer, werden aber von Flammenwerfern all zu leicht verbrutzelt. Bomber bringen regulären Einheiten



NGC MG-Nester lassen sich mit geschickten Ein-Mann-Angriffen ausheben. Per Zielautomatik könnt Ihr die Stellung umrunden und gleichzeitig beschießen.



NGC Auch bei solchem Gewusel bleibt die Grafik flüssig. Am unteren Bildrand seht Ihr die Kommandoleiste, wo gerade dem Bazooka-Trupp ein Ziel zugewiesen wird.




NGC Die Rifle-Soldaten gehören zum Grundstock Eures Battalions (links). Nichtmechanische Gegner fürchten den Flammenstoß der POW-Einheiten (rechts).


NGC Und es hat Boom gemacht: Klemmt Ihr Euch hinters Steuer des Frontier-Panzers, könnt Ihr feindliche Stellungen aus sicherer Entfernung zerbomben. Das automatische Geschütz kümmert sich derweil selbsttätig um heranpirschende Fußsoldaten.

den luftigen Tod und fürchten nur die Projektile der Raketenwerfer. So schaltet Ihr im hektischen Echtzeit-Gefecht stets zwischen Euren Kriegern umher und hetzt zum Beispiel die Fußsoldaten in die gegnerische Basis, während Ihr von hinten mit einem direkt gesteuerten Panzer MG-Nester ausschaltet. Komplexität ergibt sich weniger durch die schnell erlernten Kräfteverhältnisse der überschaubaren Einheitenklassen, sondern durch den Zwang, die richtigen Truppentypen auf den jeweils passenden Feind zu hetzen und darüber das Missionsziel nicht aus den Augen zu verlieren. Je nach Auftrag der wendungsreichen Kriegsgeschichte müsst Ihr nämlich gegnerische Basen erobern, Kriegsgefangene befreien oder ein Bombardement durchführen. Silberne und goldene Sterne sowie witzige Funksprüche Eurer Vorgesetzten führen Euch durch die Missionen. Die Kontrolle des Mikro-Management funktioniert dabei recht gut. So könnt Ihr Eure gesamte Truppe auf ein bestimmtes Ziel aufschalten, einzelnen Klassen gesonderte Angriffsbefehle geben, oder Eure Truppe zur Basisverteidigung abstellen.

Behelmte Hirnis

Weniger optimal ist dagegen die KI Eurer Verbündeten. Zwar greifen die Kerle brav vorgegebene Ziele an und klauben selbstständig herumliegende Medipacks auf, im Eifer des Gefechts versagt das eigenständige Soldatenhirn aber kläglich. Beschossene Einheiten suchen sich keine Deckung, Angreifer werden gerne mal übersehen und bei einer Brückenüberquerung landen Teile Eures Kontingents unfreiwillig im Fluß! Ebenfalls nervig ist die 'Überschreibung' von Einzelbefehlen durch später gegebene Sammelkommandos: Wer seine Bazooka-Burschen auf einen Panzer hetzt und dann die gesamte Truppe ins feindliche Lager führt, findet kurz darauf die Panzerfaust-Einheiten im Glied marschieren und den nicht zerstörten Panzer in seinem Rücken wieder. Auch die Steuerung der Gefährte treibt manches Mal zur Weißglut. Behäbige Panzer und Bomber lassen sich passabel manövrieren, schnelle Jeeps dagegen brettern dank schlecht kopierter Halo-Steuerung bevorzugt in die Pampa. Alles in allem krankt "Battalion Wars" gehörig am Feintuning. Traurig, denn der karikierte Krieg flutscht mit stabiler Bildrate über den Monitor und putzig animierte Massenangriffe bringen die krachige Top-Präsentation zur Geltung. Sandkastengeneräle mit hoher Frusttoleranz gehen an die Front, alle anderen lassen vorexerzieren. *mw*

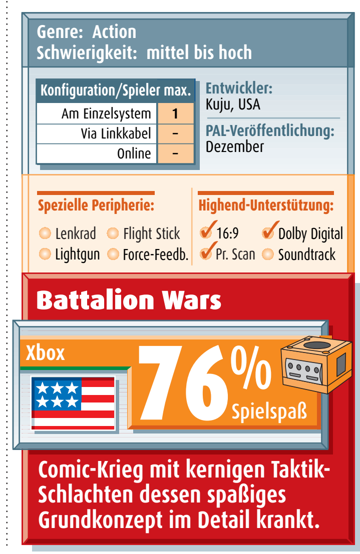



NGC KI: Soldaten plumpsen hilflos ins Wasser, Deckung ist ein Fremdwort!


NGC Der Pfad zur Feindbasis wird bewacht. Vielleicht geht es hintenrum?


NGC Mit dem Jeep durch Eis und Schnee. An solchen Stellen bringt Euch die verkorkste Steuerung zum Flennen.


NGC So schön ein solcher Massenkrawall auch aussieht: Die Kamera sorgt nicht immer für die optimale Übersicht.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Kuju, USA
PAL-Veröffentlichung: Dezember

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

Battalion Wars

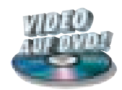
Xbox

76 % Spielspaß

Comic-Krieg mit kernigen Taktik-Schlachten dessen spaßiges Grundkonzept im Detail krankt.



Raiden 3

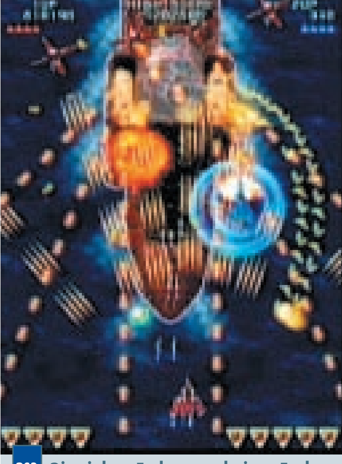






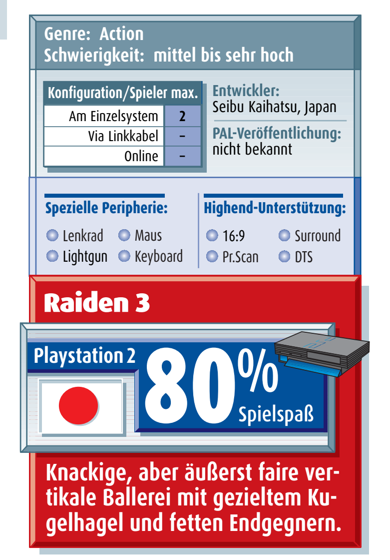
PS2 Mit dem neuen grünen Laser reinigen die Kampfjets das Weltall systematisch von Feinden (links). Vereinigt Euch für besonders durchschlagskräftige Supersalven (rechts).

1990 bekämpften Seibu Kaihatsus Gleiter unzählige Feindformationen. Wegen hammerhartem Schwierigkeitsgrad und eisernen Endgegnern eroberte das motivierende Shoot'em-Up die Japanerherzen im Sturm. Nach Teil 2, dem "DX"-Update und der 'Jet'-Reihe rettet Ihr zum fünfzehnjährigen Jubiläum in "Raiden 3" erneut die Welt vor abtrünnigen Aliens. Das actionorientierte Spielprinzip hat sich kaum verändert: Sammelt farbige Items zur taktischen Waffenwahl: Das schwache rote Maschinengewehr streut die Projektile über den ganzen Bildschirm, während der starke blaue Laser voll ausgerüstet auch die dicksten Panzer spielend knackt. Den neuen grünen Scheibenwischerlaser steuert Ihr nach Bedarf von links nach rechts. Zu zweit lebt's sich leichter: Stellt Euch vor Euren Kumpel und feuert gemeinsam ein mächtiges Feuerinferno auf Eure verdutzten Feinde. Feiglinge greifen wie gehabt auf die explosiven Smartbombs zurück. Doch wer sich "Raiden 3" hingibt, hat diese nicht nötig. Selten gab es ein dermaßen ausgeklügeltes Feind- und Leveldesign zu sehen. Gegner schießen gezielt und decken Euch nicht mit hunderten Schüssen zu. Selbst bei krassen Boss-Angriffswellen findet Ihr immer einen Platz zum Überleben. Einziges Manko: Feind-Schüsse heben sich teils nicht vom Hintergrund ab. Fazit: Ein (fast) makelloses Oldschool-Geballer im hübschen Gewand. *rf*



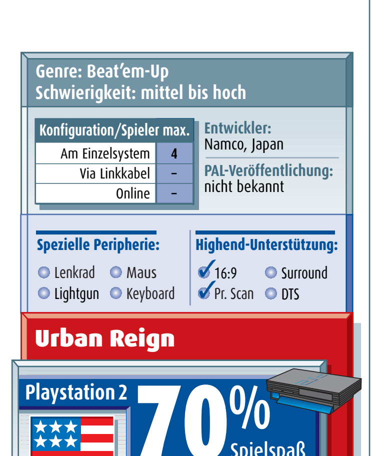
PS2 Die sieben Endgegner heizen Euch mit etlichen Angriffswellen ein.





Urban Reign

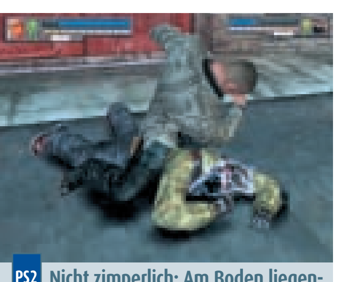




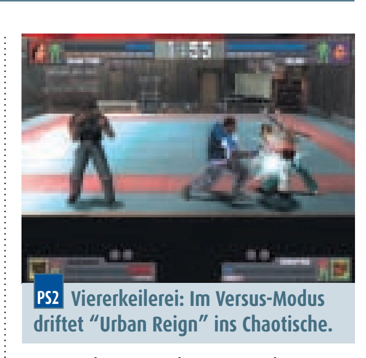
Das Revival der Straßenprügler ebbt nicht ab. Ihr habt "Beat Down" und "Spike Out" bereits durch und sehnt "The Warriors" oder die "Final Fight"-Neuauflage herbei? Dann versüßt Euch die Wartezeit mit Namcos rüpelhafter Hinterhof-Kloperei "Urban Reign". Als muskelbepackter Schläger Brad Hawk nehmt Ihr Euch im Auftrag einer mysteriösen asiatischen Schönheit die Gang-Landschaft einer ganzen Metropole vor. In 100 Missionen bekämpft Ihr die Triaden, haut Möchtegern-Gangstaz eins vor den Latz oder verdrescht die örtliche Redneck-Bande im Truckstop. Dass am ausgeklügelten Kampfsystem die fähigen Mannen von "Tekken" und "Soul Calibur" mitwerkelten, trägt Früchte: Trotz nur eines Schlagbuttons entlockt Ihr der simplen Knopfbelegung durch Hoch-Tief-Unterscheidung beinharte, mannigfaltige Moves und Juggle-Combos. Alternativ packt Ihr die Schurken via Wurftaste am Kragen oder weicht per Viereck-Druck feindlichen Angriffen aus. Heftige Kritik muss sich Namco ob der schlechten Balance Eurer Gegner gefallen lassen: Sind die meisten Rowdys nur besseres Kanonenfutter, treiben Euch die bisweilen unfairen Zwischengegner an den Rand eines Nervenzusammenbruchs. Auch hätte das eintönige 'Kämpfen-Aufleveln-Kämpfen-usw.'-Prinzip durchaus Minispiel-Auflockerung oder eine frei begehbare 'Oberwelt' vertragen können. Dank ansehnlicher Optik, kernigen Kämpfen und kurzweiligem Vierspieler-Versus-Modus stellt "Urban Reign" aber eine willkommene Prügel-Abwechslung dar. *ms*



PS2 Das wird schmerzhaft! Kraftbulle Brad Hawk setzt zur Power Bomb an.



PS2 Nicht zimperlich: Am Boden liegende Feinde werden weiter bearbeitet.



PS2 Viererkeilerei: Im Versus-Modus driftet "Urban Reign" ins Chaotische.

COMING NOW...

in USA

NOVEMBER

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	Guitar Hero	Red Octane	Musikspiel	unwahrscheinlich
	Magna Carta: Tears of Blood	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	Suikoden Tactics	Konami	Strategie	sicher
	Wild Arms: Alter Code F	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	Karaoke Revolution Party	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
	King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
	Pac-Man World 3	Namco	Jump'n'Run	realistisch
	Chibi-Robo	Nintendo	Simulation	unwahrscheinlich
	Mario Party 7	Nintendo	Partyspiel	sicher

DEZEMBER

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
	America's Army: Rise of a Sold.	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
	Prince of Persia: Two Thrones	Ubisoft	Action-Adventure	sicher
	Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action	sicher
	Marc Ecko's Getting Up	Atari	Action-Adventure	sicher
	Mega Man X Collection	Capcom	Action	unwahrscheinlich

in JAPAN

NOVEMBER

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
	.hack//flagment	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	K-1 World Grand Prix 2005	D3	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
	Puyo Puyo Fever 2	Sega	Denkspiel	realistisch
	Rebirth Moon	Idea Factory	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	Famicom Wars	Nintendo	Strategie	unwahrscheinlich
	One Piece Pirates Carnival	Bandai	Geschicklichkeit	realistisch

DEZEMBER

	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Chaos Field New Order	Digital Gain	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
	Front Mission 5: Scars of the War	Square-Enix	Strategie	unwahrscheinlich
	Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
	Psychic Force Complete	Taito	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
	Tales of the Abyss	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	Baten Kaitos 2	Namco	Rollenspiel	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

Get them while they're hot!

€38.32 €43.80 €34.21

The hottest games. The latest movie releases. The biggest books. The best new music. Buy them online now!

Choose from thousands of movie and game titles, plus our large selection of music CDs and books. And with our efficient online service and speedy delivery, you get your order while they're still smokin hot.

dvdboxoffice.com
movies · games · music · books · more!

FREE SHIPPING WORLDWIDE
FAX 001.905.709.4073 · TEL 001.905.709.1571
E-MAIL orders@dvdboxoffice.com



! Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4	93%	neu
3	God of War	91%	08/05

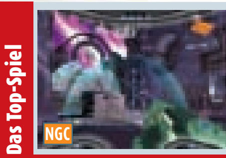
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Tekken 5	92%	07/05
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

NGC

Donkey Kong Jungle Beat
Nintendos Affe lädt mit innovativer Steuerung zur Hüpferei.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	EyeToy: Play 3	84%	neu
3	Dancing Stage Max	84%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2
Hersteller: Microsoft
Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB): **Halo 2** – Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	neu
3	Killzone	88%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	Far Cry Instincts	90%	11/05
3	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** – Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Crash Twinsanity	80%	11/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel (PS2): **Gran Turismo 4** – Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	neu
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

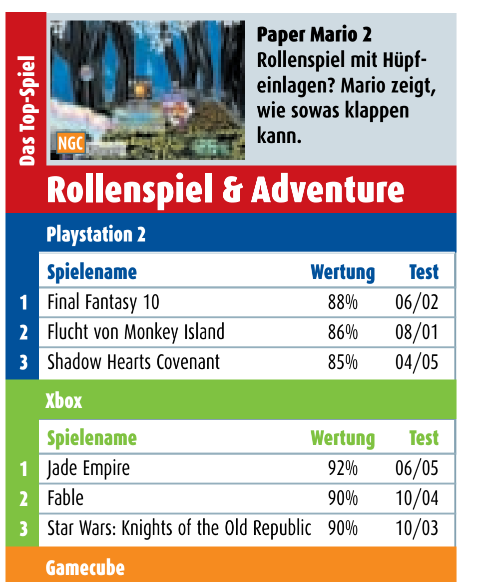
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure



Das Top-Spiel (NGC): **Paper Mario 2** – Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable	90%	10/04
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel



Das Top-Spiel (PS2, XB): **Pro Evolution Soccer 5** – Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	neu
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	88%	neu

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** – Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims 2	86%	neu
2	Fußball Manager 2005	86%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

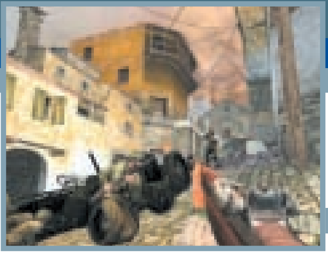
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	neu



NEUERSCHEINUNGEN NOVEMBER

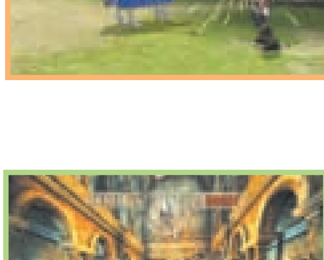
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.





Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release	System
007: Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	Action	17. November	PS2, XB, NGC
Aquanox: Angels Tears	Jowood	Action	18. November	PS2
Battlefield 2 Modern Combat	Electronic Arts	Action	17. November	PS2, XB
BDFL Manager 2006	Codemasters	Managersimulation	November	PS2, XB
Blazing Angels: Squadron of WWII	Ubisoft	Action	17. November	XB
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Ego-Shooter	November	PS2, XB, NGC
Capcom Classics Collection	Capcom	Spielesammlung	4. November	PS2, XB
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	11. November	PS2, XB, NGC
Crime Life: Gang Wars	Konami	Action	November	PS2, XB
Dancing Stage Max	Konami	Tanzspiel	November	PS2
Der Rote Baron	Davilex	Action	4. November	PS2
Eyetoy: Play 3	Sony	Geschicklichkeit	9. November	PS2
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	Strategie	4. November	NGC
Gene Troopers	Atari	Ego-Shooter	24. November	PS2, XB
Getting Up: Contents under Pressure	Atari	Action	25. November	PS2, XB
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	November	XB
GSG9 Anti-Terror Force	Davilex	Action	4. November	PS2
Gun	Activision	Action-Adventure	November	PS2, XB, NGC
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Action-Adventure	10. November	PS2, XB, NGC
Jak X: Combat Racing	Sony	Rennspiel	9. November	PS2
Kaido Racer	Konami	Rennspiel	November	PS2
King Kong	Ubisoft	Action	November	PS2, XB, NGC
Knight of the Temple 2	Atari	Action	24. November	PS2, XB
Lego Star Wars	Eidos	Action-Adventure	18. November	NGC
Mario Smash Football	Nintendo	Sportspiel	18. November	NGC
Matrix: The Path of Neo	Atari	Action	10. November	PS2, XB
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	18. November	PS2, XB
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	24. November	PS2, XB, NGC
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	18. November	PS2, XB
Painkiller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	14. November	XB
Panzer Elite Action	Jowood	Action	18. November	PS2, XB
Pokemon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	Rollenspiel	18. November	NGC
Psychonauts	THQ	Action-Adventure	25. November	PS2, XB
Ratchet: Gladiator	Sony	Action	23. November	PS2
Raze's Hell	THQ	Action	25. November	XB
Resident Evil 4	Capcom	Action	4. November	PS2
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	25. November	PS2, XB, NGC
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Strategie	November	PS2
Shrek Super Slam	Activision	Beat'em-Up	November	PS2, XB, NGC
Sims 2, Die	Electronic Arts	Simulation	3. November	PS2, XB, NGC
SingStar 80's	Sony	Musikspiel	2. November	PS2
Ski Racing 2006	Deep Silver	Sportspiel	18. November	PS2, XB
Sly 3	Sony	Action-Adventure	2. November	PS2
Soul Calibur 3	Namco	Beat'em-Up	23. November	PS2
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	THQ	Jump'n'Run	18. November	PS2, XB, NGC
True Crime: New York City	Activision	Action	November	PS2, XB, NGC
Unglaublichen, Die: Angriff des Tunnelgräbers	THQ	Action	11. November	PS2, XB, NGC
World Poker Tour	Take 2	Sportspiel	18. November	PS2, XB
World Racing 2	Atari	Rennspiel	24. November	PS2
WWE Smackdown vs. Raw 2006	THQ	Beat'em-Up	11. November	PS2
Xenosaga 2: Jenseits von Gut und Böse	Namco	Rollenspiel	2. November	PS2







Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
24: Das Spiel	Sony	Action-Adventure	2005/2006
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2. Dezember
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	Februar 2006
Battlestations Midway	SCi	Strategie	1. Quartal 2006
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	Februar 2006
Chroniken von Narnia, Die	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	1. Quartal 2006
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	1. Quartal 2006
Devil Kings	Capcom	Action	2. Quartal 2006
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	Februar 2006
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Final Fight X: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	2. Quartal 2006
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Flow: Urban Dance Uprising	Ubisoft	Tanzspiel	Dezember
Football Generations	Midas	Sportspiel	2006
Full Spectrum Warrior Ten Hammers	THQ	Strategie	März 2006
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2006
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	4. Quartal
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	16. Januar 2006
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal 2006
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	2. Quartal 2006
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Action	Dezember
Rampage Total Destruction	Midway	Action	Januar 2006
Regiment, The	Konami	Action	1. Quartal 2006
Rogue Trooper	SCi	Action	1. Quartal 2006
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal 2006
Samurai Showdown 5	SNK	Beat'em-Up	13. Februar 2006
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	2005/2006
Socom 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	2005/2006
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	2006
Suikoden Tactics	Konami	Strategie	Februar 2006
Sword of Etheria, The	Konami	Action	Februar 2006
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar 2006
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2006

WWII: Battle over Europe	THQ	Action	Januar 2006
WWII: Tank Battles	THQ	Action	Januar 2006
Zathura	Take 2	Action-Adventure	Januar 2006

Xbox	Hersteller	Genre	Release
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2. Dezember
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	Februar 2006
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	1. Quartal 2006
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	Februar 2006
Chroniken von Narnia, Die	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	1. Quartal 2006
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Dancing Stage Unleashed 3	Konami	Tanzspiel	2006
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	Februar 2006
Final Fight X: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	2. Quartal 2006
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März 2006
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2006
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	16. Januar 2006
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	2005
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Action	Dezember
Rogue Trooper	SCi	Action	1. Quartal 2006
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal 2006
Samurai Showdown 5	SNK	Beat'em-Up	13. Februar 2006
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar 2006
Time Shift	Atari	Ego-Shooter	2006
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2006
Xyanide	Playlogic	Shoot'em-Up	2005
Zathura	Take 2	Action-Adventure	Januar 2006

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
Amped 3	Take 2	Sportspiel	Dezember
BDFL Manager 2006	Codemasters	Simulation	1. Quartal 2006
Call of Duty 2	Activision	Ego-Shooter	Dezember
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Chrome Hounds	Sega	Action	2006
Condemned: Criminal Origins	Sega	Action-Adventure	Dezember
Crackdown	Real Time Worlds	Action	2006
Darkness, The	Majesco	Action-Adventure	2006
Dead or Alive 4	Microsoft	Beat'em-Up	Dezember
Dead Rising	Capcom	Action	2006
Elders Scrolls 4: The Oblivion	Take 2	Rollenspiel	Dezember
FIFA 06: Road to World Cup	Electronic Arts	Sportspiel	2. Dezember
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Full Auto	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2006
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Dezember
Gun	Activision	Action-Adventure	Dezember
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	Dezember
King Kong	Ubisoft	Action	Dezember
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	15. Dezember
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	März 2006
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	Dezember
NBA Live 06	Electronic Arts	Sportspiel	2. Dezember
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	2. Dezember
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	Dezember
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Outfit, The	THQ	Action	Dezember
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Perfect Dark Zero	Microsoft	Ego-Shooter	Dezember
Prey	Take 2	Ego-Shooter	2006
Project Gotham Racing 3	Microsoft	Rennspiel	Dezember
Quake 4	Activision	Ego-Shooter	2006
Ridge Racer 6	Namco	Rennspiel	2006
Saint's Row	THQ	Action	Dezember
Sonic	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März 2006
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	2006
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Tiger Woods 06	Electronic Arts	Sportspiel	15. Dezember
Time Shift	Atari	Ego-Shooter	2006
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2006
Tony Hawks American Wasteland	Activision	Sportspiel	Dezember
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	Dezember

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Batallion Wars	Nintendo	Stategie	9. Dezember
Chroniken von Narnia, Die	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	4. Quartal
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Odama	Nintendo	Action	2006
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Action	Dezember
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar 2006
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Action	2. Quartal 2006

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	**FIFA 06**	Electronic Arts
2.	**Burnout Revenge**	Electronic Arts
3.	**SingStar: The Dome**	Sony
4.	**Tekken 5**	Namco
5.	**Fahrenheit**	Atari

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	**FIFA 06**	Electronic Arts
2.	**Burnout Revenge**	Electronic Arts
3.	**Grand Theft Auto: San Andreas**	Take 2
4.	**Far Cry Instincts**	Ubisoft
5.	**Ghost Recon 2: Summit Strike**	Ubisoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	**WWE Day of Reckoning 2**	THQ
2.	**FIFA 06**	Electronic Arts
3.	**Mario Party 6**	Nintendo
4.	**Madagascar**	Activision
5.	**FIFA Street**	Electronic Arts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	**Pokémon Blattgrün & Feuerrot**	Nintendo
2.	**Lego Star Wars**	Eidos
3.	**Pokémon Saphir & Rubin**	Nintendo
4.	**Madagascar**	Activision
5.	**Kingdom Hearts: Chain of Mem.**	Square-Enix

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	**Dragon Ball Z Sparking**	Bandai	PS2
2.	**Famicom: Super Mario Bros**	Nintendo	GBA
3.	**Tamagotchi no Puchi P.**	Bandai	NDS
4.	**Work Your Brain**	Nintendo	NDS
5.	**Dynasty Warriors 5 Xtr. Leg.**	Koei	PS2
6.	**Yawaraka Atama Juku**	Nintendo	NDS
7.	**Urban Reign**	Namco	PS2
8.	**Super Robot Wars J**	Banpresto	GBA
9.	**World Soccer Winning El. 9**	Konami	PSP
10.	**Kozchuu Ouja: Mushi King**	Sega	GBA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	**Madden NFL 06**	Electronic Arts	PS2
2.	**NBA Live 06**	Electronic Arts	PS2
3.	**Mario Superstar Baseball**	Nintendo	NGC
4.	**Madden NFL 06**	Electronic Arts	Xbox
5.	**Rainbow Six Lockdown**	Ubisoft	Xbox
6.	**NASCAR 06: Total Team C.**	Electronic Arts	PS2
7.	**Tiger Woods PGA Tour 06**	Electronic Arts	PS2
8.	**WWE Day of Reckoning 2**	THQ	NGC
9.	**Burnout Revenge**	Electronic Arts	Xbox
10.	**NBA Live 06**	Electronic Arts	Xbox



SO WERTEN DIE EXPERTEN





Oliver Schultes

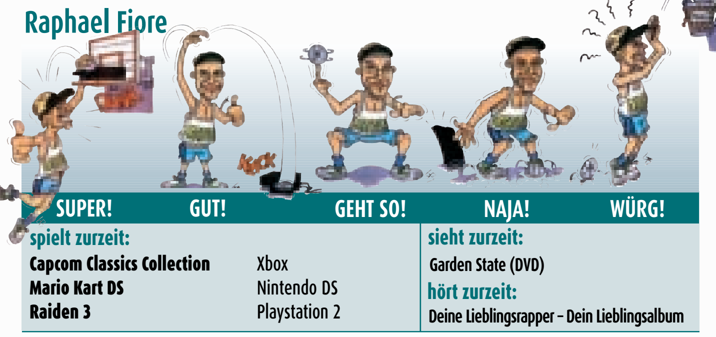
SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Mario Kart DS	Nintendo DS
Resident Evil 4	Playstation 2
Perfect Dark Zero	Xbox 360

sieht zurzeit:
A History of Violence (Kino)

hört zurzeit:
Bullet For My Valentine – The Poison



Raphael Fiore

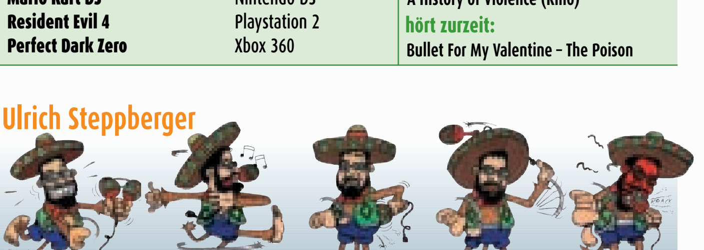
SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Capcom Classics Collection	Xbox
Mario Kart DS	Nintendo DS
Raiden 3	Playstation 2

sieht zurzeit:
Garden State (DVD)

hört zurzeit:
Deine Lieblingsrapper – Dein Lieblingsalbum



Ulrich Steppberger

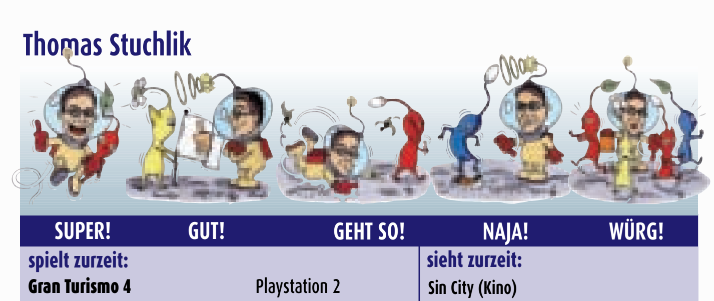
SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Ratchet & Clank	Playstation 2
Star Wars Battlefront 2	Xbox
Tony Hawk's American Wasteland	Xbox

sieht zurzeit:
Alias – Season 4 (DVD)

hört zurzeit:
Mike Oldfield – Light + Shade



Thomas Stuchlik

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

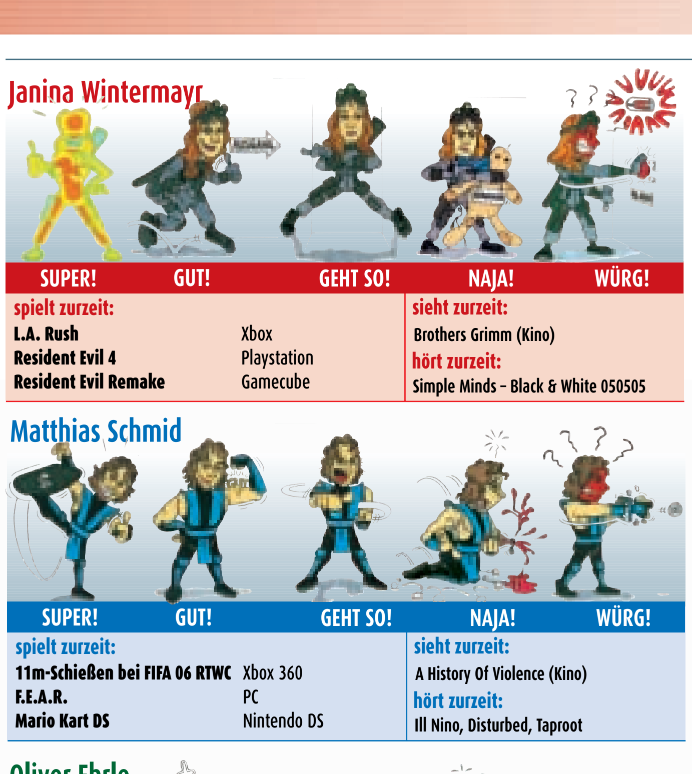
Gran Turismo 4	Playstation 2
Top Spin	Xbox
WRC Rally Evolved	Playstation 2

sieht zurzeit:
Sin City (Kino)

hört zurzeit:
Disturbed – Ten Thousand Fists

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

Janina Wintermayr



spielt zurzeit:

L.A. Rush	Xbox
Resident Evil 4	Playstation
Resident Evil Remake	Gamecube

sieht zurzeit: Brothers Grimm (Kino)

hört zurzeit: Simple Minds – Black & White 050505

Matthias Schmid

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

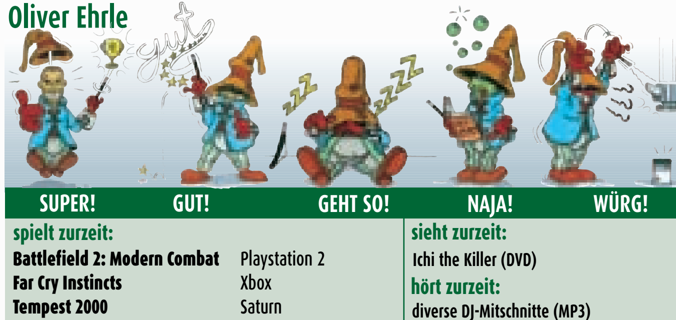
spielt zurzeit:

11m-Schießen bei FIFA 06 RTWC	Xbox 360
F.E.A.R.	PC
Mario Kart DS	Nintendo DS

sieht zurzeit: A History Of Violence (Kino)

hört zurzeit: Ill Nino, Disturbed, Taproot

Oliver Ehrle



spielt zurzeit:

Battlefield 2: Modern Combat	Playstation 2
Far Cry Instincts	Xbox
Tempest 2000	Saturn

sieht zurzeit: Ichi the Killer (DVD)

hört zurzeit: diverse DJ-Mitschnitte (MP3)

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

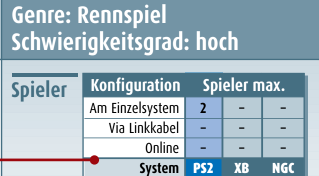
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

MULTI MANIAC

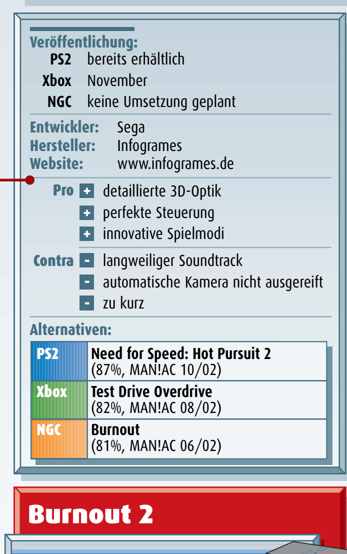
IT'S A MANIAC



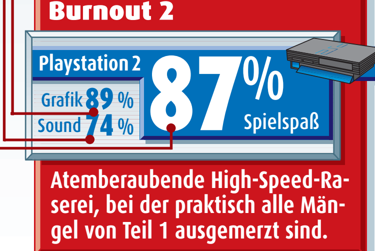
Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	–	–
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC







Burnout 2



Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!

Die besten deutschen Magazine freundlich vereint: Die MAN!ACs Oliver und Raphael feiern mit Christoph und Daniel von der Screenfun.

Ein Prosit, ein Prosit, der Gemütlichkeit: Gerne nahmen die MAN!ACs eine Einladung zum feuchtfröhlichen Oktoberfest-Treiben an. Nach aufschlussreichen Videospiel-Diskussionen mit kompetenten Kollegen genossen die MAN!ACs den angebrochenen Abend in vollen Zügen. Schon nach dem ersten 'Oans, zwoa, gsuffa' hielt es die geladenen Gäste nicht mehr auf den Sitzbänken: Es folgten heitere, schräge Gesangseinlagen, ein ekliger Brusthaar-Contest (eindeutiger Sieger war Christoph von der Screenfun, ob dessen Haarpracht sogar King Kong vor Neid erblassen würde) und zahlreiche, erfolglose Flirtversuche am Studentinnen-Nachbartisch. Vorbildlich: Nach dem Saufgelage fuhren die MAN!ACs brav mit der Deutschen Bahn nach Hause…

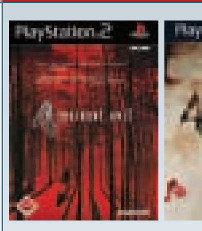
Resident Evil 4

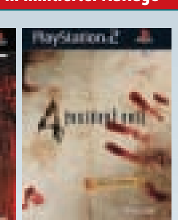


PS2 Exklusiv auf der Sony-Konsole: Mit der 'Las Plagas Removal Laser Gun' räumt Leon ordentlich auf. Insgesamt hatten wir den Eindruck, dass die Gegner einen Tick zäher sind als in der Gamecube-Version – Munitionsknappheit ist die Folge.

Stahl oder Original?

"Resident Evil 4" in limitierter Auflage





Neben der 'Normal-Ausgabe' (linkes Bild) erscheint Teil 4 der "Resident Evil"-Reihe auch als 'Steel Book' (auf 50.000 Stück limitiert). In der geprägten Metall-Hülle schlummert die deutsche 'ab 18'-PS2-Fassung (ohne die Bonus-Spiele 'The Mercenaries' und 'Assignment Ada') sowie ein Auszug aus dem Strategieführer von Future Press. Daneben veröffentlicht Capcom die ungekürzte, indizierte Version im Spiele-Fachhandel beziehungsweise in Videotheken.

Des einen Freud, des anderen Leid: Während Sony- und "Resident Evil"-Fans mit mehreren Konsolen der erweiterten PS2-Umsetzung entgegenfiebern, wettern ausgemachte Nintendo-Liebhaber über den 'untreuen' Hersteller Capcom. Die Gamecube-Exklusivität (die beiden auf Online/Multiplayer ausgelegten "Outbreak"-Teile mal ausgenommen) der berühmtesten Videospiel-Horror-Reihe ist mit Teil 4 nicht nur passé, Käufer der PS2-Version bekommen sogar exklusive Extras spendiert. Doch dazu später mehr.

Habla Español?

Hätte "Resident Evil 4"-Hauptdarsteller Leon S. Kennedy mal besser einen Spanisch-Grundkurs belegt, dann wären ihm bei seinem neuesten Einsatz einige böse Überraschungen erspart geblieben. So aber tappt der coole Blondschopf unvorbereitet in die Falle: Auf der Suche nach der entführten Tochter des US-Präsidenten verschlägt es den Ex-Polizisten nach Europa, genauer gesagt ins spanische Hinterland. Statt malerischer Olivenhaine und hübscher Señoritas findet Leon dort aber nur Tod und Verderben.

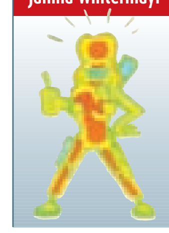
Schon seine erste Station – ein heruntergekommenes Dorf – zeigt die spielerische Marschroute für die folgenden knapp 20 Stunden: Ballern, was die Magazine hergeben, lautet die Devise. Geifernde Dorfbewohner, blutrünstige Rieseninsekten, gigantische Trolle, Sensen schwingende Teufelsanbeter und irre Kettensägen-Killer geben sich unter anderem ein interaktives Stelldichein. Leon steht dem Horror-Pack natürlich nicht wehrlos gegenüber. Ein umfangreiches Waffenarsenal vom Kampfmesser über Sniper-Gewehr bis hin zum Raketenwerfer steht Eurem Alter Ego auf Knopfdruck zur Verfügung. Zwei Haken hat die Sache allerdings: Zum einen könnt Ihr aufgrund des limitierten Inventarplatzes nicht unbegrenzt Gegenstände (z.B. Heilkräuter sowie Munition) und Wummen bunkern. Zum anderen müsst Ihr viele Waffen beziehungsweise Upgrades dafür gegen bare Münze bei einem Händler erstehen. Also immer fleißig Ausschau nach klimpernden Geldstücken halten!

In puncto Spielablauf unterscheidet sich "Resident Evil 4" grundlegend von seinen Vorgängern. Renderkulissen mit vorgegebenen Kameraperspektiven sind ebenso Vergangenheit wie das ausgewogene Verhältnis zwischen Erforschen und dezent taktischen Shootouts mit wenigen Gegnern. In Teil 4 erwarten Euch stattdessen exzellente Echtzeit-Landschaften samt flexibler Kamera sowie gnaden-



PS2 Immer mitten in die schleimige Fresse rein: Die spektakulären Levelboss-Kämpfe gehören zu den Highlights von "Resident Evil 4".

Janina Wintermayr



Ich will ja nicht pedantisch sein, aber mir sind beim Durchspielen einige Unterschiede zur Gamecube-Version aufgefallen. Vor allem habe ich den Eindruck, dass die Gegner mehr aushalten. Nicht selten waren meine Munitionsvorräte bis auf die letzte Kugel aufgebraucht. Als Ausgleich gibt's dafür vom Entwickler einen zusätzlichen Speicherpunkt im Schloss sowie extrem vereinfachtes Zielschießen auf Papp-Gegner. Um weiter die Erbsen zu zählen: Die Optik von "Resi 4" auf der PS2 wirkt generell unschärfer, außerdem 'poppen' die Hintergrund-Texturen oft sehr spät ins Bild – daran ändert auch der echte 16:9-Modus wenig. Auf den Spielspaß hat das freilich nur wenig Auswirkung, weshalb es von mir auch für die PS2-Version eine uneingeschränkte Kaufempfehlung gibt.



PS2 Alles neu macht die PS2-Version: neue Kostüme für Leon und Ashley (großes Bild), fünf zusätzliche Episoden mit Ada Wong (rechts oben) und Adas 'Report Files' (rechts unten), die weitere interessante Story-Details offenbaren.

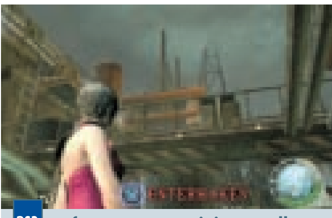


lose Schießereien – oftmals mit dutzenden von Feinden. Die ab und an eingestreuten 'Rätsel' beschränken sich auf belanglose 'Verwende Gegenstand A in Tür B'-Varianten. Der Action-Part ist das dominierende Element von Capcoms neuestem Horror-Schocker. Folgerichtig kommt auch nicht die gewohnte Gruselstimmung auf, vielmehr verspürt Ihr permanent das Gefühl des Gehetztseins. Bereitet Euch (und etwaige Mitbewohner) schon mal auf Panikattacken mit unkontrolliertem Herumgeballere und -gebrüll vor.

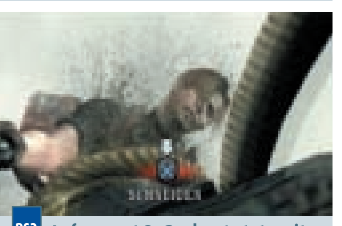
PS2-exklusiv

Wie beim Gamecube-Original kämpft Ihr Euch mit Leon durch sechs Kapitel mit diversen Unterabschnitten. Nach dem ersten Durchspielen habt Ihr in der 'normalen' Verkaufsversion (siehe Kasten links) Zugriff auf fünf Episoden mit Leons sexy Gegenspielerin Ada Wong. Schlüpft in ihre Haut und erlebt Teile des Abenteuers aus Adas Sicht. So erfahrt Ihr unter anderem, wer im Dorf die Glocke läutet und Leon auf diese Weise das Leben rettet. Das 'Ada Report File' liefert nach abgeschlossenen Missionen Hintergrundinformationen zur Zukunft des Umbrella-Konzerns und den Machenschaften Albert Weskers. Darüber hinaus kann Leon die durchschlagskräftige 'Las Plagas Removal Laser Gun' ergattern und Ada darf mit einer Granatenpfeile verschießenden Armbrust auf die Jagd gehen. Schließlich gibt's für den unerschrockenen Blondschopf ein alternatives Mafia-Outfit zu erzocken, Präsidenten-Tochter Ashley darf dagegen ein kugelsicheres 'Kleid' überziehen.

Noch nicht von der PS2-Version überzeugt? Wie wär's dann mit einem echten 16:9-Modus, Progressive-Scan-Unterstützung und nur etwas schlechterer Grafik? *os*

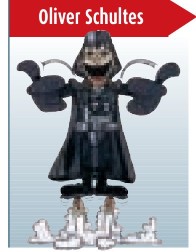


PS2 Aufgepasst 1: An einigen Stellen kommt Ada nur per Enterhaken weiter.



PS2 Aufgepasst 2: Rechnet stets mit plötzlichen Quick-Time-Events.

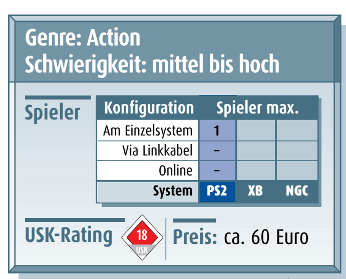
Oliver Schultes



Als "Resident Evil"-Jünger der ersten Stunde muss mich Capcom nicht lange von der PS2-Umsetzung überzeugen. Allein die neuen, knapp vier Stunden dauernden Bonus-Missionen mit sexy Ada in der Hauptrolle rechtfertigen für mich den Neukauf. Alle anderen, die dieses Videospiel-Juwel noch nicht besitzen, sollten schnellstens zuschlagen. Die exzellente Optik ist zwar marginal schlechter als auf dem Gamecube, bietet dafür aber einen echten 16:9-Modus – Besitzer entsprechender Geräte werden's mit Freude zur Kenntnis nehmen. Davon abgesehen kann ich nur die gleiche Lobeshymne anstimmen wie beim Test des Cube-Originals: Surround-Sound, Atmosphäre, Level- und Gegnerdesign sowie Spielbarkeit liegen auf Referenz-Niveau – Pflichtkauf!



PS2 Erkennt Ihr den Unterschied zum Gamecube-Original? Die Szenarien sind genauso opulent ausgestattet, allerdings gibt's einige schwammige Texturen zu sehen.

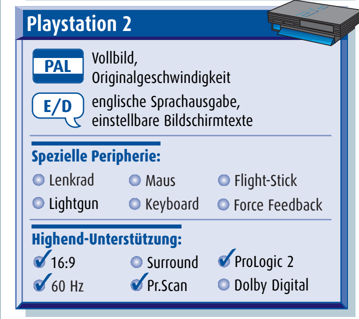


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	-		
Online	-		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro

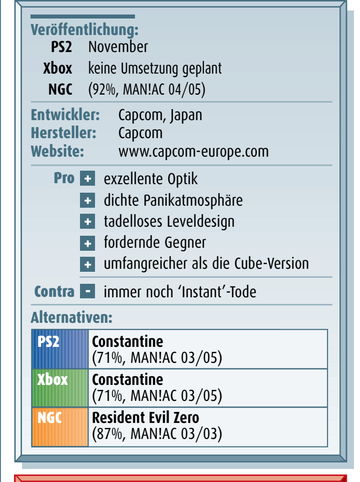


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, ✓ 60 Hz, ✓ Pr.Scan, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC (92%, MAN!AC 04/05)

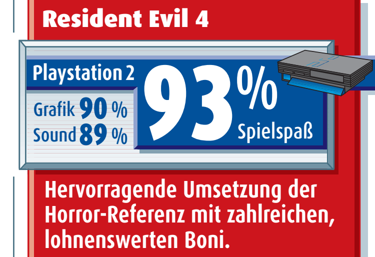
Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ exzellente Optik
+ dichte Panikatmosphäre
+ tadelloses Leveldesign
+ fordernde Gegner
+ umfangreicher als die Cube-Version

Contra
- immer noch 'Instant'-Tode

Alternativen:

PS2	Constantine (71%, MAN!AC 03/05)
Xbox	Constantine (71%, MAN!AC 03/05)
NGC	Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)

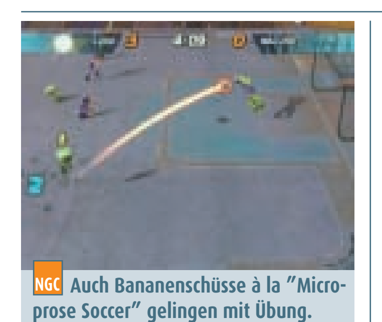


Resident Evil 4

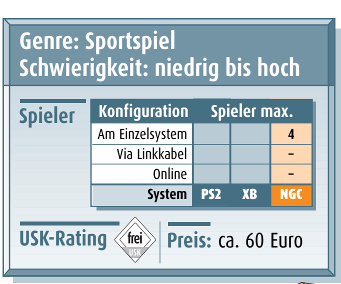
Playstation 2
Grafik 90 %
Sound 89 %
93% Spielspaß

Hervorragende Umsetzung der Horror-Referenz mit zahlreichen, lohnenswerten Boni.

Mario Smash Football



NGC Auch Bananenschüsse à la "Microprose Soccer" gelingen mit Übung.

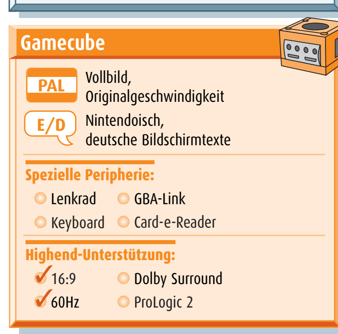


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei USK | **Preis:** ca. 60 Euro

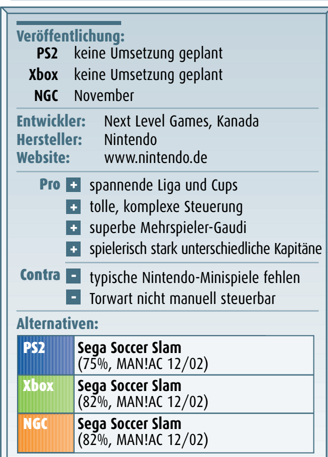


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: Nintendoisch, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Dolby Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Entwickler: Next Level Games, Kanada
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ spannende Liga und Cups
+ tolle, komplexe Steuerung
+ superbe Mehrspieler-Gaudi
+ spielerisch stark unterschiedliche Kapitäne

Contra
- typische Nintendo-Minispiele fehlen
- Torwart nicht manuell steuerbar

Alternativen:
PS2: Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox: Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC: Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)



Mario Smash Football
Gamecube
Grafik 74 %
Sound 70 %
83 % Spielspaß

Famose Arcadebolzerei mit exzellenter Steuerung und witzigen Items, aber fehlendem Tiefgang.



NGC Bowser, der Chaot: Der König der Fieslinge verdirbt Euch den Rasenspaß, indem er das Spielfeld kippt oder Euch mit seinem Atem flambiert.





NGC Items wie Gegner einfrierende Panzer oder der Kettenhund sorgen für Action.

Klempner Mario versucht sich nach diversen Sportausflügen als Straßenfußballer. Dabei orientieren sich die kanadischen Entwickler am durchgeknallten "Nintendo World Cup" (NES) und dem inoffiziellen Vorgänger "Sega Soccer Slam". Wählt zuerst einen Teamkapitän: Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Yoshi, Daisy, Donkey Kong, Peach und ein geheimer Charakter stehen zur Verfügung. Alle unterscheiden sich in ihrem Spielverhalten immens: Donkey Kong überzeugt mit einem hammerharten Schuss, während Prinzessin Peach flink durch gegnerische Abwehrreihen dribbelt. Zu Eurem Leader gesellen sich jeweils drei Birdos, Hammerbrüder, Koopas oder Toads. Den putzigen Helfern fehlt der Superschuss, dieser bleibt den Spielführern vorbehalten und spendiert Eurem Team bei erfolgreichem Abschluss einen doppelten Torerfolg. Drückt dazu lange auf den Schussknopf und aktiviert mit korrektem Timing die grüne Balkenanzeige: Der eingeschüchterte gegnerische Torwart fliegt bei solch druckvollen Ballabgaben samt der runden Kugel ins Tor und zappelt wie ein Fisch im Netz!



NGC Torgarantie: Ideale Pässe erreichen den Stürmer in Zeitlupe.



NGC Der Gegner zittert: Yoshi drischt einen Superschuss aufs gegnerische Tor.

Profi-Straßenkicker

Damit Euer Gegner nicht ebenfalls mit einem Superschuss erfolgreich abschließt, setzt Ihr eine Blutgrätsche ein. Gelbe Karten müsst Ihr nicht befürchten, da sich der Schiedsrichter für Marios Hinterhofbolzerei krank gemeldet hat. Techniker weichen üblen Hackern geschickt aus und glänzen mit gezielten Lupfern, famosen Bananenschüssen, Fallrückziehern, Hechtkopfbällen oder genialem Kurzpassspiel. Verwirrt Euren Kontrahenten zudem mit einer Vielzahl von Spezial-Items: Der blaue Schildkrötenpanzer friert den Gegner ein, Bomben reißen den Asphalt auf und lockern die gegnerischen Abwehrreihen. Der leuchtende Stern macht Euch kurzfristig unverwundbar, der riesige Kettenhund jagt das gegnerische Team über das Spielfeld und Bananen bringen selbst fettleibige Spieler aus dem Gleichgewicht. Einmal pro Spiel lehrt Euch Bowser das Fürchten und stellt das Spielfeld mit diversen Attacken auf den Kopf. Wer sich nur auf Fußball konzentrieren will, kann all diese Features deaktivieren. Einzelspieler messen sich schließlich mit äußerst variantenreichen CPU–Gegnern in vier verschiedenen Cups. Schaltet durch Siege neue Spielfelder und das Superpokalturnier frei. Mehrspieler-Matches tragt Ihr mit bis zu drei Kumpels aus. Die Feldspieler wechselt Ihr dabei nach Bedarf, nur den Torwart steuert wie im Solo-Modus die CPU. *rf*

Raphael Fiore



Ich brauch keine Allianzarena, sondern Bolzplätze: Marios Kickerei erinnert mich an meine Kindheit. Als kleiner Junge kickte ich nach der Schule bis spät in die Nacht auf dem harten Asphaltplatz und in meinem Kopf zelebrierte ich meinen Lieblingssport wie der Mario-Clan. Besonders die makellose Steuerung lässt keine Wünsche offen: Hämmert die Kugel mit einem satten Knaller unters Lattenkreuz oder schlenzt den Ball von der rechten Seite mit einem "Microprose Soccer"-inspirierten Bananenschuss ins linke Eck. Auch der Einsatz der spaßigen Extrawaffen hat seit "Mario Kart" nicht mehr so viel Spaß gemacht. Nintendo-typische Minispiele und eine richtige Karriere fehlen, lassen sich aber dank der tadellosen Spielbarkeit verschmerzen.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interviews: Jim Merrick, Ed Boon **Feature:** 007 – Der Top-Spion im Videospiel **Next Level:** Revolution-Steuertechnik **Web-Tipp:** Lohnenswerte Freeware **Retro:** Sega Saturn **Retro-Anzeige:** Virtua Fighter

Heft im Heft

IN GEHEIMER MISSION

Lizenz zum Töten:
Die Videospiel-Karriere des Agenten 007

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

JIM MERRICK

REVOLUTION ODER ZWERGENAUFSTAND? NINTENDOS GEHEIMNISUMWITTERTE NEXT-GENERATION-KONSOLE VERSPRICHT MIT INNOVATIVEM CONTROLLER-KONZEPT EINE VÖLLIG NEUE SPIELERFAHRUNG – BIG NS EUROPÄISCHER MARKETING-DIRECTOR ÜBER DIE ZUKUNFT DER VIRTUELLEN BILDSCHIRMUNTERHALTUNG.

Jim Merrick über die Revolution-Philosophie

MAN!AC: Nach allem, was bisher an Infos an die Öffentlichkeit gedrungen ist, scheint die Revolution-Konsole ein Videospielsystem zu werden, das nicht mehr in direkter Konkurrenz zu den Mitbewerbern Sony und Microsoft steht. Wieso hat sich Nintendo für diesen völlig neuen Ansatz entschieden?

Wir haben beobachtet, dass der Videospielmarkt in den letzten Jahren im Prinzip stetig kleiner wurde. Woran wir Hersteller selber schuld sind. Die Spielkonzepte wurden immer komplexer, die Joypads mit immer mehr Knöpfen vollgestopft und die Entwicklungen immer kostspieliger. Das war zwar durchaus im Sinne der Hardcore-Gamer, unerfahrene Zocker wurden dadurch aber eher abgeschreckt als angesprochen. Diese Entwicklung muss aber über kurz oder lang in eine Sackgasse führen. Wir wollen Videospielen wieder zu dem machen, was es sein sollte. Eine leicht zugängliche Unterhaltungsform, von der sich jeder – egal ob Schulkind oder Rentner – angesprochen fühlt. Deswegen wählten wir etwa die Form einer Fernbedienung für den Controller. Wenn beispielsweise meine Mutter ein herkömmliches Joypad auf meinem Wohnzimmertisch liegen sieht (und bei mir liegen immer eine Menge Pads herum), weiß sie nichts damit anzufangen. Eine Fernbedienung ist ihr hingegen vertraut, sie nimmt diese intuitiv richtig in die Hand. Mit dem Hardcore-Gamer allein wird sich das Hobby Videospielen nie vom Image der belächelten Freizeitbeschäftigung für männliche Teenager lösen.

MAN!AC: Böse Zungen werteten diese Kursänderung als eine Art freiwilligen Rückzug. Schließlich muss sich Nintendo aktuell mit dem Gamecube weltweit gesehen mit dem dritten Platz im Konsolensektor hinter PS2 und Xbox zufrieden geben.

Zugegeben, wir hatten vorher nicht mit einer derartigen Stärke der Xbox gerechnet. Oder besser gesagt mit Microsofts Bereitschaft, derart viel Geld zu verpulvern (lacht). Betrachtet man aber die bisherige Geschichte der Konsolen, stellt man fest, dass die Ausrichtung von Revolution das Ergebnis eines natürlichen Zyklus' ist. Das NES war damals eine echte Innovation. Der Nachfolger SNES stellte hingegen 'nur' eine Verfeinerung bereits etablierter Ideen dar. Dann kamen Playstation und N64 und läuteten das 3D-Zeitalter ein, welches wiederum durch PS2 und Gamecube weiter perfektioniert wurde. So gesehen ist es jetzt wieder Zeit für eine Innovation. Dass wir mit der Richtung der Revolution richtig liegen, sehen wir bereits am DS. Mit Features wie Touchscreen und frischen Konzepten wie "Nintendogs" sprechen wir neue Käuferschichten wie z.B. Frauen an.

Jim Merrick über den Revolution-Controller

MAN!AC: Zweifelsohne stellt die Bewegungssteuerung der Revolution ein ungewohntes bis visionäres Controller-Konzept dar. In der Vergangenheit waren allzu abgefahrene Gerätschaften aber eher ein Vergnügen für Freaks. Man denke nur an Misserfolge wie Nintendos 16-Bit-Bazooka 'Super Scope' oder den kolossal gefloppten Virtual Boy.

Aus Ihnen spricht die Angst des Hardcore-Gamers (lacht). Viele langjährige Zocker scheinen beim Anblick des Revolution-Controllers zu denken: "Cool! Eine Fernbedienung zum Zocken. Sicher eine witzige Idee, aber bestimmt nichts für mich." Ich kann nur sagen: Warten Sie, bis Sie den Controller das erste Mal selbst ausprobiert haben. Ich kann aus eigener Erfahrung bestätigen, dass sich mit dem Revolution-Controller etwa Ego-Shooter um ein Vielfaches exakter und intuitiver steuern lassen. Sie werden so ein Spiel nie wieder mit einem gewöhnlichen Joypad zocken wollen!

> **"VIELE LANGJÄHRIGE ZOCKER SCHEINEN ZU DENKEN: 'COOL! EINE FERNBEDIENUNG ZUM ZOCKEN. SICHER EINE WITZIGE IDEE, ABER BESTIMMT NICHTS FÜR MICH!'"** Jim Merrick

MAN!AC: Stichwort Selbsterfahrung: Wie gedenkt Nintendo die Revolution-Konsole etwa im Kaufhaus zu präsentieren? Herkömmliche Spielstationen im Sinne von Fernseher, Konsole plus Pad dürften kaum ausreichen.

Das ist tatsächlich ein Punkt, der uns derzeit sehr stark beschäftigt. Wir experimentieren mit verschiedenen Modellen, um herauszufinden, wie wir Revolution optimal zum Probespiel präsentieren können. Darüber kann ich zwar momentan nichts Genaues sagen, ich bin aber überzeugt, dass wir eine optimale Lösung finden werden.

MAN!AC: Wie sieht's denn mit weiteren Details zur Funktionsweise und Signalübertragung der Controller aus?

Tut mir leid, darüber darf ich ebenfalls noch nicht reden. Die Technik ist ausgereift, in der Signalerfassung ausgesprochen exakt und einsatzbereit – soviel kann ich sagen. Auf weitere Details müssen Sie aber leider noch warten. Und bevor Sie fragen: Das Gleiche gilt für Hardwarespezifikationen, Preismodelle und Erscheinungstermine der Konsole (lacht). In Sachen Release werden wir aber versuchen, alle wichtigen Territorien gleichzeitig bzw. möglichst kurz nacheinander zu bedienen.

Jim Merrick über die Sorgen der Hardcore-Gamer

MAN!AC: Tatsächlich bereitet Nintendos Stillschweigen was technische Details angeht vielen Spielern Sorgen. Während sich





lichem ansteckbaren Analogstick zu kontrollieren.

Wie gesagt, Sie müssen einfach abwarten. Aber mit den von Ihnen genannten Steuervarianten sind die Möglichkeiten der Revolution noch nicht ausgeschöpft. Auf der TGS haben wir es zwar noch nicht präsentiert, aber ja, es wird ein komplettes, eher klassisches Joypad geben, das man optional an die Fernbedienung anstöpseln kann.

Jim Merrick über Third-Party-Hersteller

MAN!AC: Für den Erfolg einer Konsole ist die Unterstützung von Drittherstellern unverzichtbar. In letzter Zeit sprangen immer mehr Publisher vom Gamecube ab. Wie fallen deren Reaktionen auf Revolution aus?

Ausgesprochen positiv. Man muss sich klar machen, alle Softwarehersteller sind an einer Markterweiterung und langfristiger wirtschaftlicher Sicherheit interessiert. Viele Publisher teilen unsere Einschätzung, dass der Trend hin zu immer aufwändigeren Spielen die Kosten in die Höhe treibt. Sie denken aber auch, dass dadurch der Kreis der Spieler nicht in dem Maße erweitert werden kann, dass sich Einnahmen und Entwicklungsausgaben die Waage halten werden. Sie sind überzeugt davon, dass Nintendo mit dem Revolution-Konzept das Potenzial hat, die notwendige Markterweiterung herbeizuführen, was letztlich auch für sie enorm wichtig ist. Publisher wie Electronic Arts wollen ihre Multiplattform-Titel individuell an die Möglichkeiten der Revolution anpassen. Und natürlich unterstützen wir die Entwickler so gut wie möglich mit Tools und Libraries zu der neuen Bewegungserkennung. Schließlich sollen sie sich voll auf die kreativen Aspekte konzentrieren können.

Steckbrief

Name:	Jim Merrick
Position:	Senior Director, European Marketing
Werdegang:	Bevor er 2003 zu Nintendo Europa wechselte, war Merrick bei Big Ns US-Niederlassung in verschiedenen Bereichen und Positionen tätig. Seit seinem Firmeneinstieg 1994 kümmerte er sich etwa um die Drittherstellerbetreuung oder überwachte als technischer Direktor u.a. Nintendos Software-Kontrolle.

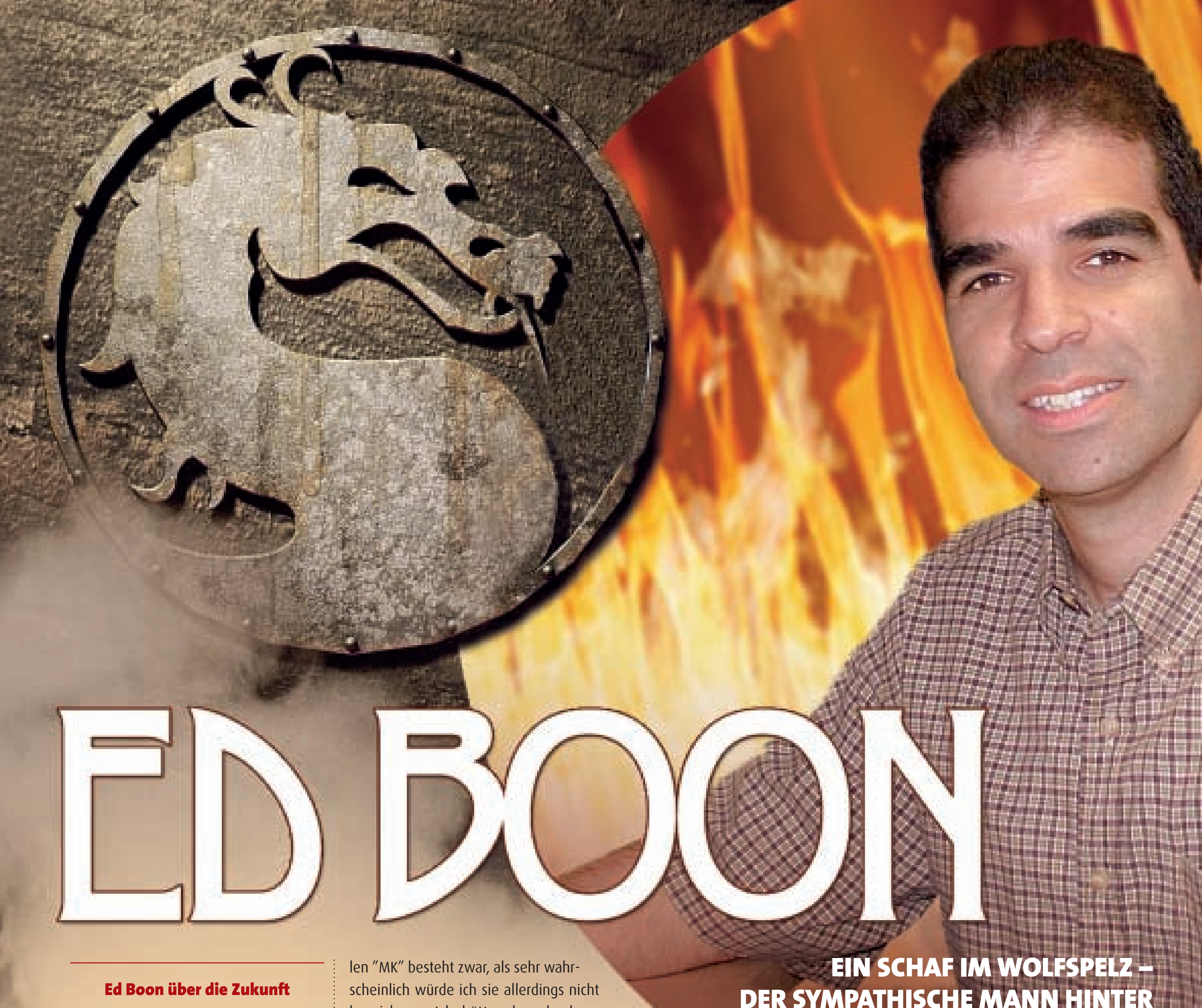
Xbox360 und PS3 mit optischen Superlativen förmlich überschlagen und auf zukünftige Technologien wie HDTV ausrichten, hält sich Nintendo zurück.

Wenn sich der Kampf zwischen Sony und Microsoft primär auf dem Leistungssektor austrägt, ist es doch umso besser für uns. So kann Nintendo in aller Ruhe versuchen, mit der Revolution-Konsole durch andere Qualitäten zu überzeugen. Was sagen reine Technikspezifikationen schon über die Spielerfahrung aus? Sicher, jeder erinnert sich an Sonys eindrucksvolles Enten-Demo auf der diesjährigen E3. Was genau aber nutzt sie dem Spieler? Wir versuchen, durch Inhalte zu überzeugen. Was natürlich nicht heißt, dass die Revolution-Konsole technisch rückständig sein wird. Und noch ein Wort zu HDTV: Echte Fans wie Sie und ich werden sich HDTV vielleicht zulegen, aber wir sind in einer klaren Minderheit. Selbst für die USA wird vorausgesagt, dass HDTV zum Ende des Konsolenzyklus' in gerade mal 20 Prozent aller Haushalte vorhanden sein wird. In Europa sieht es sogar deutlich schlechter aus. Aber wer weiß, vielleicht ändert ja die kommende Fußball-WM etwas daran.

MAN!AC: Wie Sie selbst sagten, steht so mancher erfahrene Zocker aber auch dem ungewohnten Controller recht skeptisch gegenüber.

Ja, das kann ich durchaus verstehen. Aber warten Sie es einfach ab: Ich bin sicher, dass wir sowohl Greenhorns einen leichten Einstieg in die Welt des Spielens ermöglichen werden, als auch Veteranen weiterhin die Qualität und den Spielspaß liefern können, die sie von Nintendo seit 20 Jahren gewohnt sind. Dafür bürgt allein schon eine Persönlichkeit wie Shigeru Miyamoto mit seinen Projekten.

MAN!AC: Dennoch ist es schwer vorstellbar, beispielsweise ein Spiel wie "Zelda" mit Fernbedienung und zusätz-



ED BOON

EIN SCHAF IM WOLFSPELZ – DER SYMPATHISCHE MANN HINTER DER BLUTIGEN FASSADE DER BERÜHMT-BERÜCHTIGTEN "MORTAL KOMBAT"-SERIE.

Ed Boon über die Zukunft

MAN!AC: Die Digitalisierung der Charaktere zur Zeit der ersten "Mortal Kombat"-Episoden war ein beeindruckender technischer Schritt. Erwarten Sie sich von der neuen Konsolengeneration einen ähnlichen Sprung?
Auf jeden Fall. Ich denke, dass vor allem durch die spektakuläre, neuartige Echtzeit-Beleuchtung ein ähnlicher 'Wow'-Effekt entstehen kann wie 1992 durch die Digitalisierung echter Schauspieler.

MAN!AC: Dürfen Sie schon Einzelheiten über das nächste "MK"-Projekt nach "Shaolin Monks" preisgeben?
Es befindet sich definitv ein neues "MK" in Arbeit. Ähnlich wie die bisherigen Titel soll der siebte Teil die Serie um einen neuen Aspekt bereichern, wie es beispielsweise der umfangreiche 'Conquest'-Modus in "Deception" tat.

MAN!AC: Könnten Sie sich für die Zukunft ein neues "MK" mit dem klassichen 2D-Kampfsystem vorstellen?
Die Möglichkeit eines zweidimensionalen "MK" besteht zwar, als sehr wahrscheinlich würde ich sie allerdings nicht bezeichnen. Ich hätte aber durchaus Lust, ein derartiges Projekt zu machen. Leider sind Fans von 2D-Prügelspielen heutzutage in der Minderheit. Die hervorragenden Verkaufszahlen von "Deadly Alliance" zeigen, dass Spieler die modernen Beat'em-Ups bevorzugen.

MAN!AC: Stimmt es Sie traurig, dass neue "MK"-Titel nicht mehr wie früher in der Spielhalle debütieren?
Ja und nein. Durch die schnelllebige Atmospähre und kurze Spieldauer war es schwierig eine Geschichte zu erzählen... und da ist dann noch das lästige Geld-Nachwerfen. Allerdings boten Spielhallen auch die Gelegenheit, neue Leute kennen zu lernen und herauszufordern. Die Online-Fähigkeiten der neuen Konsolengeneration werden diese Lücke aber hoffentlich ausfüllen.

MAN!AC: Nach den erfolglosen "Mythologies" und "Special Forces"-Ausflügen wagen Sie sich mit "Shaolin Monks" erneut ins Action-Genre. Warum wird es diesmal klappen?
Zuallererst wurde ein komplett anderes Team mit der Entwicklung von "Shaolin Monks" betraut. Wir wollen ein viel tiefgreifenderes Spielerlebnis bieten. Ich denke, dass "Shaolin Monks" das erste Spiel einer Serie von "MK"-Adventures sein wird.

Ed Boon über Gags, Geheimnisse und Privates

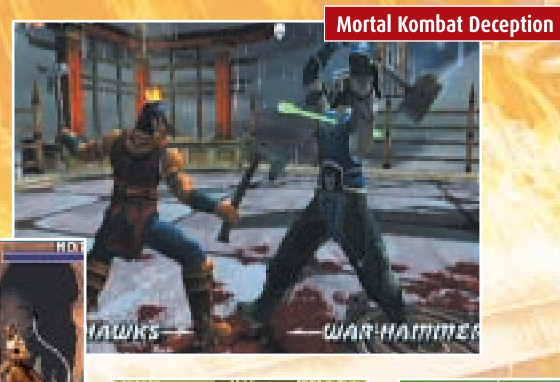
MAN!AC: In frühen "MK"-Episoden taucht während eines Kampfes gelegentlich der Kopf des Sound Composers Dan Forden im Bild auf und ruft 'Toasty'. Wie kam es dazu?
Dan hat das tatsächlich immer im Büro gemacht. Wir haben das spaßeshalber ins Spiel eingebaut – natürlich nicht mit der Absicht, ihn tatsächlich drin zu lassen. Irgendwie hat er es dann doch ins finale Produkt geschafft. Seither erwarten die Fans derartige Gimmicks von uns.

MAN!AC: Um die Entstehung des roten Ninja-Kämpfers Ermac ranken sich diverse Gerüchte. Verraten Sie uns wie er wirklich entstand?
Im originalen Spielautomat war ein Zähler eingebaut. Nach einer bestimmten Anzahl Kämpfe war es aufgrund eines Bugs möglich, gegen 'Error Macro' anzutreten – einen roten Kämpfer, der durch einen Fehler aus Sub-Zero und Scorpion entstand. Fans dachten, sie hätten einen geheimen Charakter entdeckt. Im dritten Teil schließlich beschloss ich, diesen Kämpfer tatsächlich einzubauen.

MAN!AC: Ihr Lieblingskämpfer ist...
...Scorpion. Als ich zum ersten Mal die Speer-Attacke des untoten Ninjas sah, war es um mich geschehen.



Mortal Kombat: Shaolin Monks

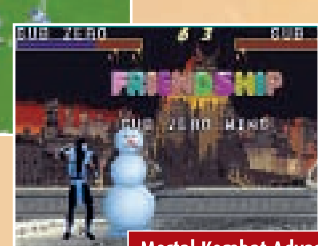


Mortal Kombat Deception

Mortal Kombat Advance 2

Mortal Kombat (Game Boy)

High Impact Football



Mortal Kombat Advance

Steckbrief

Name:	Ed Boon
Alter:	37
Position:	Game Designer, Midway



Softographie (Auswahl)

High Impact Football Serie
Arcade, SNES, Mega Drive
1990-1993

Mortal Kombat Serie
Arcade, Master System, SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Saturn, PSone, N64, Dreamcast, PS2, Xbox, Gamecube, GBA
1992-2005

MAN!AC: Haben Sie nach beinahe 15 Jahren im dunklen, grausamen "MK"-Universum Lust auf ein komplett anderes Spielerlebnis, das vielleicht in einer fröhlich-bunten Welt spielt?
Auf jeden Fall. Aber glücklicherweise, oder – in dieser Hinsicht – unglücklicherweise hat sich die "MK"-Serie derart positiv entwickelt, dass ich keine Zeit für derartige Projekte habe.

MAN!AC: Gibt es ein Spiel, das Sie gerne entwickelt hätten?
Da gibt es einige: Ich war schon immer ein großer Fan der "Street Fighter Alpha"-Serie, auch "Tekken" ist eines meiner Lieblingsspiele. Aber auch Titel anderer Genres wie "Splinter Cell" oder "Halo" zählen zu meinen Favoriten.

MAN!AC: Stehen Sie noch in Kontakt mit Ihrem damaligen Midway-Kollegen und "MK"-Mitbegründer John Tobias?
Ja, wir telefonieren häufig miteinander. Es gibt aber keine berufliche Zusammenarbeit mehr. Ich bin aber im Bilde, woran er gerade arbeitet – so habe ich z.B. sein Xbox-Beat'em-Up "Tao Feng" gezockt.

MAN!AC Wie wichtig sind die Reaktionen der "MK"-Fangemeinde?
Enorm wichtig. Wir halten uns viel in Internet-Foren auf und legen Wert auf die Kommentare und Wünsche der Fans. Die Reaktionen zeigen uns, dass sich die Serie auf dem richtigen Weg befindet.

MAN!AC: Welche der in den letzten Episoden nicht auftauchenden Charaktere dürfen auf Rückkehr hoffen?
Ich kann mit Sicherheit sagen, dass kein "MK"-Fighter seinen letzten Auftritt hatte.

MAN!AC: "MK"-Veteran Raiden gab in Epics "Unreal Championship 2" ein Gastspiel. Können wir uns auf weitere Auftritte der Kämpfer freuen?
Unbedingt! Beispielsweise war Raiden auch in "NFL Blitz". Wir freuen uns immer, wenn andere Entwicklerteams fragen, ob sie einen "MK"-Charakter in ihr Produkt einbauen dürfen.

MAN!AC: Welchen Stellenwert hat für sie die Story bei "MK"?
Trotz der Arcade-Herkunft haben wir immer großen Wert auf die Hintergrundgeschichte gelegt. Auf den Heimkonsolen erschließen sich nun komplett neue Möglichkeiten. "Shaolin Monks" wird die am meisten ausgearbeitete Storyline aller bisherigen "MK"-Spiele besitzen.

Ed Boon über die Gewaltdiskussion

MAN!AC: Wäre der "MK"-Serie auch ohne den hohen Gewaltfaktor derselbe Erfolg vergönnt gewesen?
Nein, ich denke nicht. Die Erfolgsgeschichte von "MK" basiert auf mehreren Faktoren: Zum einen waren die digitalisierten Charaktere ein echter Hingucker, zum anderen faszinierte das abgefahrene Kampfsystem mit den vielen Special Moves. Außerdem war "MK" sehr brutal – die explizite Gewaltdarstellung erregte die Aufmerksamkeit der Spieler. Einmal an den Automaten gelockt, entdeckten die Spieler das Potenzial des Titels und kamen nicht mehr davon los.

MAN!AC: Wie gestaltete sich das Verhältnis zum Marktführer Nintendo zu dieser Zeit?
Das war eine schwierige Angelegenheit. Beim ersten Teil mussten wir das Blut durch grauen Schweiß ersetzen. Als sich jedoch in der Folge die unzensierte Mega Drive-Version erheblich besser verkaufte, gab Nintendo grünes Licht für einen ungeschnittenen zweiten Ableger.

MAN!AC: Können Sie die Aufregung um die Gewaltdarstellung zur damaligen Zeit nachvollziehen?
Ich denke, das Hauptproblem war das Fehlen eines Rating-Systems. Obwohl sich der Titel klar an eine erwachsene Zielgruppe richtete, kamen auch jüngere Spieler damit in Berührung. Das ist vergleichbar mit einem Familienausflug ins Kino, ohne zu wissen, dass ein Horrorfilm auf dem Programm steht. Durch die Einführung eines Wertungssystems wurde dieses bedenkliche Problem beseitigt.

MAN!AC: Besteht Ihrer Meinung nach ein Zusammenhang zwischen Gewaltausübung in Videospielen und Gewalttaten in der Realität?
Nein. Die explizite Darstellung in Spielen oder Filmen gehört in das Reich der Fantasie, sie ist nicht real. Zieht man diese Medien in die Verantwortung für tatsächliche Verbrechen, ist das nur die hilflose Suche nach einem Sündenbock – man versucht, von den eigentlichen Problemen (z.B. der Erziehung) abzulenken.

MAN!AC: Könnten sie sich ein "MK" ohne den serientypischen Hang zur Brutalität vorstellen?
Auf jeden Fall! Darüber habe ich mich mit dem Team schon oft unterhalten. Vielleicht gibt es ja mal ein Spin-Off, das ohne den 'ab 18'-Stempel in die Läden wandert.

IN GEHEIMER MISSION



GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT: JAMES BOND IST NICHT NUR IM KINO EIN STAR, AUCH AUF HEIMCOMPUTERN UND KONSOLEN ERLEBT DER SPION ZAHLREICHE ABENTEUER.

>>I In Hollywood ist die Rolle des James Bond eines der höchsten Ämter, die ein Schauspieler bekleiden darf: Die ersten sechs Abenteuer des MI-6-Agenten spielte Sean Connery, für "Im Geheimdienst ihrer Majestät" sprang kurzzeitig George Lazenby ein. Denn schon ab "Leben und Sterben lassen" schlüpfte Roger Moore für sieben weitere Kino-Abenteuer in den Anzug des Spions. Timothy Dalton führte die Legende in "Der Hauch des Todes" sowie "Lizenz zum Töten" fort. Zuletzt wurde Pierce Brosnan die Ehre zuteil, in die Spionsrolle zu schlüpfen. Auch sein Nachfolger steht seit kurzem fest: Im November 2006 soll Daniel Craig mit "James Bond 007: Casino Royale" ins Kino kommen.

Ein derart erfolgreicher Kinoheld schreit förmlich nach Spielumsetzungen. Viele Hersteller haben sich an dem Thema versucht, aber nur die wenigsten können tatsächlich spannende Abenteuer vorweisen. Vor allem auf den frühen Heimcomputern und Konsolen fällt es nicht leicht, dem Kinovorbild grafisch und atmosphärisch gerecht zu werden. Schon allein der Held ist ein Problem: Wie lässt sich der smarte Anzugträger mit wenigen Pixeln lebensecht auf den Bildschirm bringen? MAN!AC erzählt die Geschichte der digitalen Abenteuer des James Bond.

Bond fährt ab

James Bond als Sprite? Das ist den ersten Entwicklern wohl zu knifflig, denn als animierte Figur tritt er in seinen

```
Agent 003 is somewhere nearby. The ARR
has a good fix on his location. You've
GOT to find him before the Russians do.
You know they're out here scouting the
area; you can smell them.

You are on a rocky ledge halfway up a
remote Siberian mountainside. The ledge
disappears around a bend to the south;
and to the north is a snowdrift. A s
trail leads east to a valley below.

Suddenly, snow explodes all around yo
as bullets ricochet wildly off the
mountainside.

All right 007, you tell yourself, le
get on with it.

            -----------

-> LOOK
```

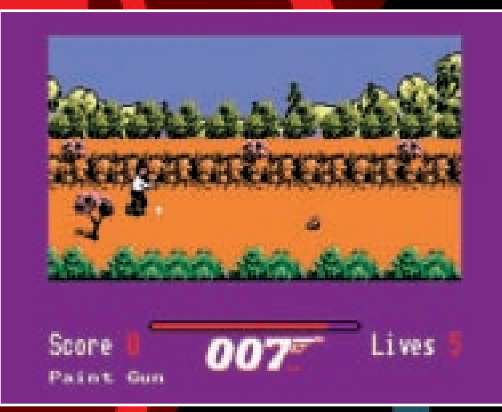
▲ Text-Adventures sind ein Relikt früher Heimcomputer: In "James Bond 007: A View to a Kill" (Apple 2) werden komplette Filmpassagen mit Text erzählt – Ihr tippt Befehle ein.



▲ Das erste Bond-Spiel erscheint auf dem Atari 2600: In "James Bond 007" hüpft Ihr mit dem Auto über Gruben, sammelt Diamanten und ballert auf Flugobjekte.



◄ Erst wenn er zehn Blondinen eingesammelt hat, darf er in den nächsten Level: „James Bond: The Duell“ (Mega Drive) ist fair, wenn auch nicht gerade spektakulär.



▲ Endlich mal James Bond persönlich in Action: In ”The Living Daylights“ (Schneider CPC) flüchtet der Spion vor Heckenschützen.



▲ Folgt der Straße und ballert auf alles, was sich bewegt: ”The Spy Who Loved Me“ (C64) vergreift sich am klassischen Spielprinzip von ”Spy Hunter“, steuert sich aber recht holprig.

anfänglichen Abenteuern nicht auf: Parker Bros wagt 1983 mit ”James Bond 007” für Atari 2600 einen ersten Versuch, Vorbild ist der Kinostreifen ”Diamantenfieber”. Dabei düst Ihr mit futuristisch anmutendem Fahrzeug über eine Landschaft und hüpft, um die Diamanten einzusammeln. Außerdem springt der Spieler über Feuergruben und ballert auf Flieger und Helis: Wer sich an die Handlung des Films erinnert, mag etwas irritiert sein, trotzdem wurde das Abenteuer für einige Konsolen und C64 umgesetzt.

Mehr Mühe mit der Atmosphäre gibt sich zwei Jahre später Mindscape, die ”James Bond 007: A View to a Kill” und ”James Bond 007: Goldfinger” auf Apple2 und PC bringen: In den Text-Adventures gibt's gar keine Grafiken, stattdessen beschreiben die umfangreichen Texte spannende Action und Spionage hinter den feindlichen Linien. Ihr spielt mit getippten Kommandos wie ‘Look’ und ‘Move’. Dabei steht Ihr auch unter Zeitdruck: So habt Ihr etwa bei einer Verfolgungsjagd nur begrenzte Manöver, um Euren Schatten abzuschütteln.

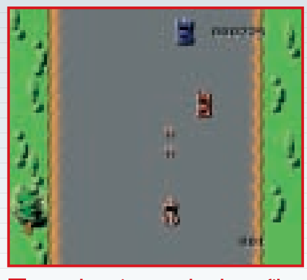
An ein richtiges Adventure mit animierten Figuren wagt sich erst 1990 ein Entwickler: Interplays ”James Bond: The Stealth Affair” (Amiga und PC) ist ein Abenteuer abseits der Film-Handlungen und verknüpft Echtzeit-Aufgaben und knifflige Rätsel zu einem ansprechenden Bond-Vergnügen. Ein Jahr später entwickelt Ultrasoft mit ”Octopussy” ein weiteres Adventure für Spectrum, die meisten Bond-Spiele der 80er-Jahre setzen dagegen auf pure Action.

Die Lizenz zum Ausschlachten

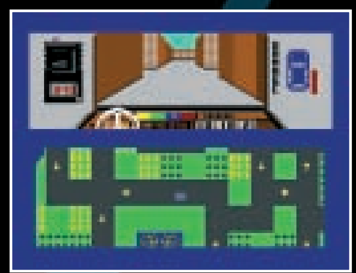
Ab 1985 liefert der Hersteller Domark ein James-Bond-Spiel nach dem anderen, die für zahlreiche Homecomputer und später auch Konsolen erscheinen: Den Anfang macht ”A View to a Kill”, das seinen Text-Gegenspieler von Mindscape zumindest optisch in den Schatten stellt – hier erlebt man drei Abschnitte der Handlung in Echtzeit. Das Abenteuer beginnt mit der Verfolgungsjagd in Paris, in der Ihr Euren Flitzer sowohl aus der Vogelperspektive als auch in improvisierter >>>

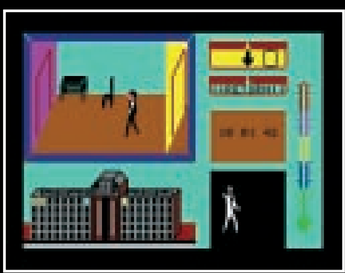
James Bond inkognito

1983 versucht sich Midway an einem James-Bond-Abenteuer, erhält dafür aber keine Lizenz. Die Ballerei um das vielseitige Bondmobil erscheint trotzdem: Beim ”Spy Hunter”-Automaten düst Ihr über Asphalt und Wasser und ballert auf andere Vehikel. Diese können das Feuer nicht nur erwidern, sondern Euch auch rammen und mit Spezialwaffen wie Schockergabel aufs Korn nehmen. Die Action-Raserei wurde für zahlreiche Heim-Computer und Konsolen umgesetzt.



▲ Spät, aber mit ansprechender Grafik: Auf die erste Nintendo-Konsole NES kommt ”Spy Hunter” erst 1987.

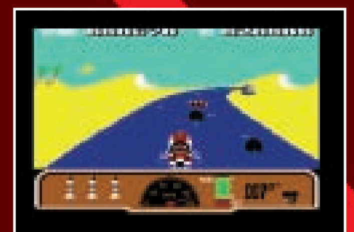




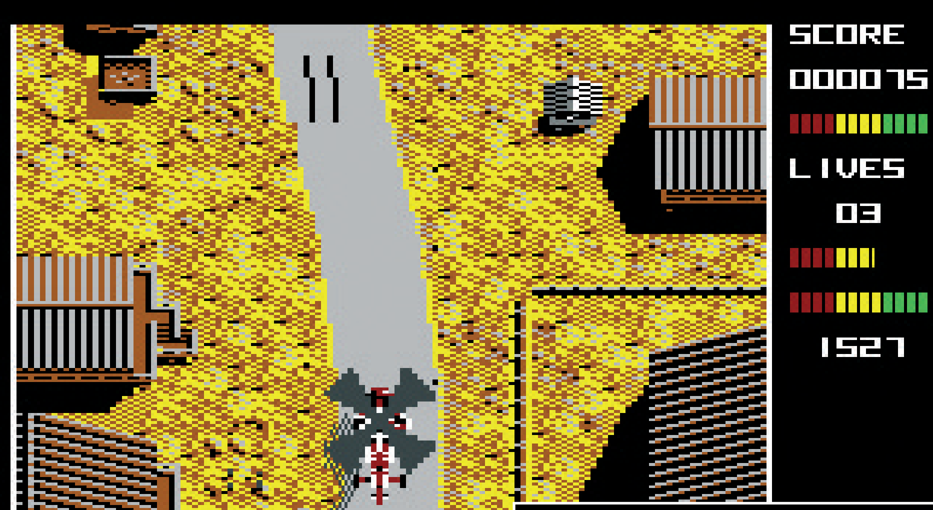


▲ Für ihr erstes Bond-Spiel „A View to a Kill“ mischen Domark drei komplett unterschiedliche Levels: Erst rempelt Ihr mit dem Bond-Wagen durchs improvisierte 3D-Paris (links), dann folgt ein umständlicher Rätselabschnitt (Mitte) und zuletzt die Bombensuche in der Mine (rechts).

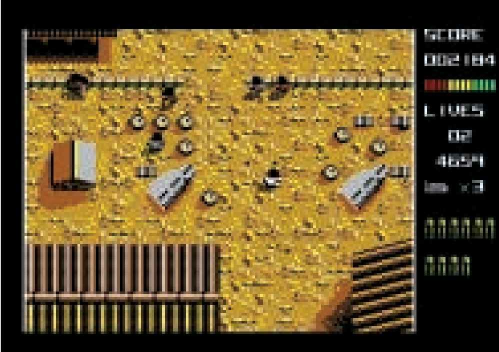




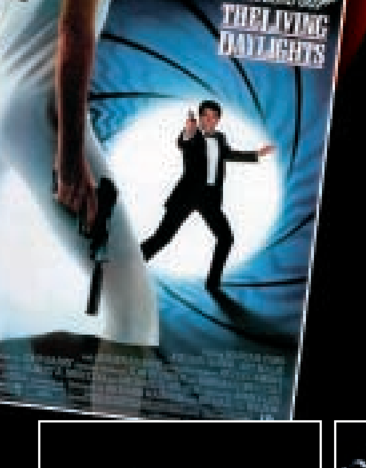
▲ Weicht Hindernissen und Schüssen aus und greift an: Im eintönigen "Live and Let Die" (C64) schickt Domark das Spionageboot über diverse Flüsse.



▲ In "James Bond: Licence to Kill" (C64) fliegt Ihr mit dem Hubschrauber hinter die feindlichen Linien und ballert auf Bunker. Dann...



▲ ...landet Ihr im Zielgebiet und knüpft Euch die Bösewichte im Nahkampf vor – leider klappt das Zielen nur sehr umständlich.

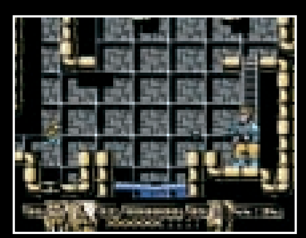


>>> Cockpit-Perspektive steuert – das ist nicht gerade einfach, weshalb viele Fans die beiden folgenden Levels nie zu Gesicht bekommen. Kein großer Verlust, denn diese spielen sich ebenso holprig: In der Stadthalle arrangiert Ihr Rätsel mit umständlicher Menüführung, ebenfalls aus der Seitenperspektive folgt das Finale in der Mine – Ihr müsst zu Bomben kraxeln und diese entschärfen, der einzige Gegner ist ein tickender Countdown.

Zwei Jahre später veröffentlicht Domark "The Living Daylights", das James Bond endlich mal in Action zeigt: Ihr steuert den Helden durch seitlich scrollende Einsatzgebiete, springt über Felsen und rollt in Deckung, wenn Euch Heckenschützen aus dem Hintergrund aufs Korn nehmen. Einen spielerischen Rückschritt gibt's dagegen mit "Live an Let Die", in dem James Bond an Bord seines Schnellbootes über Flüsse an den Schauplätzen der Filmvorlage vorbei düst: Ihr ballert auf andere Boote, weicht Minen und dem MG-Garben von Tieffliegern aus – dabei folgt die Kamera Eurem Schnellboot.

Bei den folgenden Action-Spielen versucht sich Domark an der Vogelperspektive: In "Licence to Kill" ballert Ihr Euch an Bord eines Helis und zu Fuß durch die Wüste, plumpe Gegnerformationen und das etwas umständliche Zielen machen die Feuergefechte aber frustig. Bei "The Spy Who Loved Me" steuert Ihr dagegen wie in "Spy Hunter" (siehe Kasten) das Agenten-Auto und ballert auf Geschütztürme und andere Fahrzeuge. Weitere James-Bond-Abenteuer von Domark verzichten auf Film-Bezug: "Lord Bromey's Estate" und "Q's Armoury" erscheinen 1990 für Spectrum, dann wechselt der Hersteller zu Master System und Mega Drive: "James Bond: The Duell" ist ein ansprechendes Jump'n'Run, in dem der Held auf einer Luxus-Yacht und im Wald holde Maiden rettet und auf allerlei Gangster ballert.

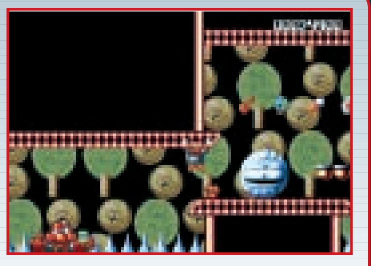




▲ THQs "James Bond Jr." will auf Nintendo-Konsolen in die Fußstapfen seines Vaters treten: Das Abenteuer beginnt mit Briefing (links) und Flug ins Einsatzgebiet (Mitte), dann hüpft und ballert Ihr durch die Festungen der Unterwelt (rechts).

Der feuchte Doppelgänger

Wer in der Öffentlichkeit steht, muss sich nicht selten auf die Schippe nehmen lassen: 1990 startet Millennium die erfolgreiche Jump'n'Run-Serie "James Pond", deren fischiger Held die Abenteuer seines Vorbilds mit putzigen Animationen und vielen lustigen Hinweisen imitiert. Spielerisch will die Serie aber nicht nachahmen, mit seinen einzigartigen Kletterkünsten kann "James Pond" auch ohne sein Vorbild überzeugen. Der Fisch streckt sich bis zur Decke, klammert sich dort fest und zieht dann den Schwanz nach – so lassen sich Abgründe hängend überqueren. Umsetzungen der Amiga-Serie erscheinen u.a. für Mega Drive, SNES, PSone und Game Boy Advance.

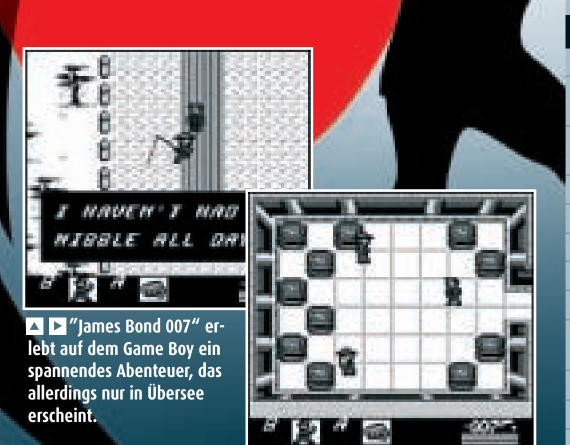


▲ Humorvolle Spionage in der Meereswelt: Millenniums "James Pond 2" erscheint 1991 für Amiga und kommt später auf Mega Drive (Bild).

Bond macht Urlaub

Nach seinem Duell auf dem Mega Drive zieht sich James Bond für einige Jahre aus der Spielbranche zurück, lediglich sein Sohn darf dank NES und SNES über die Bildschirme hüpfen: Hier wird die Welt von Atomraketen bedroht, der Nachwuchsspion landet im Zielgebiet und erforscht mächtige Komplexe über und unter der Erde – dabei muss er sich auch einigen Obermotzen stellen.

Erst 1997 wagen sich zwei Videospielentwickler an neue Bond-Abenteuer: Saffire bringt das Adventure "James Bond 007" für Game Boy, das sich ebenfalls an keine Filmvorlage hält – mit vielen Plaudereien und Echtzeit-Kämpfen erinnert das Abenteuer spielerisch an Nintendos "Zelda"-Serie.



▲ ▶ "James Bond 007" erlebt auf dem Game Boy ein spannendes Abenteuer, das allerdings nur in Übersee erscheint.

Das erste Kino-Abenteuer, das Ihr realistisch nachspielen könnt, kommt im selben Jahr von Rare – und genau dafür wandert es in Deutschland auch prompt auf den Index. N64-Agenten müssen sich mit dem inoffiziellen Nachfolger "Perfect Dark" begnügen – bekanntlich ohne 007.

1999 schnappt sich Electronic Arts die Bond-Lizenz für Computer, Konsolen und Handhelds. Deshalb können sich andere Hersteller nur auf exotischeren Plattformen mit dem Spion befassen: Die Handy-Entwickler Iomo und In-Fusio schicken James Bond 2003 in "007 Hover Chase" und "007 Ice Racer" auf die Rennpiste.

Spionage mit Stil

Electronic Arts übernimmt die Regie: "Der Morgen stirbt nie" erscheint als Action-Adventure mit Third-Person-Perspektive, aber ab dem Jahrtausendwechsel wird James Bond dann auch in Deutschland in Ego-Perspektive gesteuert – die Film-Umsetzung "The World Is Not Enough" sowie die Folgeabenteuer "Agent im Kreuzfeuer" und "NightFire" (für alle aktuellen Konsolen) thematisieren die vielen Gimmicks von James Bond, konzentrieren sich aber vor allem auf Baller-Action. Erst in "Alles oder Nichts" (2003) zeigt Electronic Arts den Agenten wieder wie im Kino: Beim Schleichen und Spionieren blickt Ihr Pierce Brosnan über die Schulter. Nachdem Gras über die "GoldenEye"-Affäre gewachsen ist, versucht Electronic Arts 2004 in einem 3D-Shooter mit dem berühmten wie umstrittenen Rare-Vorläufer gleichzuziehen: "GoldenEye: Rogue Agent" gibt sich zwar einen berühmten Namen, kann den Mythos aber nicht erneut entfachen.

Ein echtes Kino-Abenteuer nachzuspielen, ist für einen Bond-Fan eben interessanter als ein fiktives Abenteuer. Bis zur Umsetzung des nächsten Kinostreifens müsst Ihr zum Glück nicht warten, um den Helden wieder zu sehen – Electronic Arts belebt mit "Liebesgrüße aus Moskau" das klassische Abenteuer mit Sean Connery (siehe Seite 118). oe



007-Abenteuer im Überblick

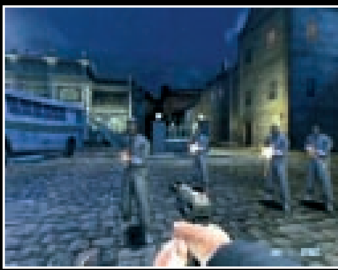
Name	Hersteller	Jahr	Genre	Systeme
James Bond 007	Parker Bros.	1983	Action	Atari 2600 & 5200, C64, Colecovision, SG-3000
James Bond 007: A View to a Kill	Mindscape	1985	Text-Adventure	Apple2, PC
James Bond 007: A View to a Kill	Domark	1985	Action	Spectrum, C64, Amstrad CPC, MSX
James Bond 007: Goldfinger	Mindscape	1986	Text-Adventure	Apple2, PC
The Living Daylights	Domark	1987	Action	Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga, BBC
Live and Let Die	Domark	1988	Action	Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga, ST
James Bond: License to Kill	Domark	1989	Action	Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga, ST, PC
The Spy Who Loved Me	Domark	1990	Action	Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga, ST, PC
James Bond: Lord Bromleys Estate	Domark	1990	Action	Spectrum
James Bond: The Stealth Affair	Interplay	1990	Adventure	Amiga, PC
James Bond: Q's Armoury	Domark	1990	Action	Spectrum
James Bond: The Duel	Domark	1991	Jump'n'Run	Master System, Mega Drive
Octopussy	Ultrasoft	1991	Adventure	Spectrum
James Bond Jr.	THQ	1992	Jump'n'Run	NES, SNES
James Bond 007	Saffire	1997	Adventure	Game Boy
James Bond 007: Der Morgen stirbt nie	Electronic Arts	1999	Action	PSone
James Bond 007: The World is not Enough	Electronic Arts	2000	3D-Shooter	PSone, N64, GBC
007 Racing	Electronic Arts	2000	Rennspiel	PSone
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	2001	3D-Shooter	PS2, Xbox, NGC
James Bond 007: NightFire	Electronic Arts	2002	3D-Shooter	PS2, Xbox, NGC, GBA
James Bond 007: Alles oder Nichts	Electronic Arts	2003	Action	PS2, Xbox, NGC, GBA
007 Hover Chase	Iomo	2003	Action	Handy
007 Ice Racer	In-Fusio	2003	Action	Handy
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	2004	3D-Shooter	PS2, Xbox, NGC
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	2005	Action	PS2, Xbox, NGC



▲ Blickt dem Helden über die Schulter: "James Bond 007: Alles oder Nichts" (Xbox) rückt Darsteller Pierce Brosnan ins rechte Bild.



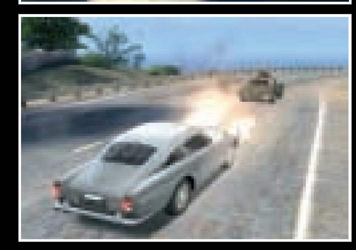
▲ Undercover auf der VIP-Party: "The World is not Enough" (PSone) konzentriert sich auf Schleichen, geballert wird nur im Notfall.



▲ Jede Menge Ballereien und ausgefallene Bond-Gimmiks sorgen für Action: "James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer" (PS2).



▲ Hier wird geballert: "James Bond 007: Nightfire" (Xbox) hält sich wie "Agent im Kreuzfeuer" nicht an eine Filmhandlung.



▲ Sean Connery war der Beste: In der aktuellen James-Bond-Umsetzung schickt Electronic Arts "Liebesgrüße aus Moskau" (PS2) – geliefert wird zu Fuß und im Bondwagen.

NEXT LEVEL

Revolution der Bewegung

Revolution | Playstation 3 | Xbox360





Im Revolution-Controller verbergen sich Gyroskope, die horizontale und vertikale Bewegungen registrieren.



Eure Spielkonzepte

Jetzt seid Ihr dran! Ihr habt revolutionäre Spielideen und Konzepte im Kopf? Bringt sie zu Papier bzw. CD und schickt sie uns. Zeigt uns mit Grafiken oder Zeichnungen, wie Euer Traumspiel auf der Revolution aussehen sollte. Natürlich darf eine genaue Beschreibung der Steuerung nicht fehlen. Nicht vergessen: Es muss innovativ und neuartig sein.

In einer der nächsten Ausgaben werden die Entwürfe der Sieger veröffentlicht. Zu gewinnen gibt's aktuelle Spieletitel für Playstation 2, Xbox und Gamecube. Gebt einfach Euer Wunschsystem an.

Schickt Konzepte, Entwürfe und Ideen an:
Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Revolution
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 2. Dezember 2005.

Next Level-Themen im Überblick:

Die Revolution kommt – Nintendo will Spieler wie Nichtspieler interaktiv vor dem Bildschirm versammeln. Im Gegensatz zu PS3 und Xbox 360 klinkt sich der Mario-Erfinder beim Technik-Wettlauf aus und setzt auf Innovation. Doch kann eine aufgemöbelte Fernbedienung den Wachwechsel in der Konsolenwelt auslösen?

Interaktiv, innovativ, intuitiv

Nintendo entwickelte ein ausgefeiltes Gyroskop-System, um echte Bewegungen ins Spiel zu übertragen. Die Idee ist jedoch nicht neu (siehe Kasten rechts). Eingebaute Gyros im Gerät registrieren vertikale wie horizontale Bewegungen und Drehungen. Diese werden per A/D-Wandler in digitale Signale umgewandelt und via Funk zur Konsole geschickt. Zusätzlich wird die Lage im Raum durch zwei neben dem Bildschirm angebrachte Sensoren abgefragt.

Somit eröffnen sich ganz neue Spielweisen: Die Fernbedienung ersetzt eine Lightgun oder fungiert bei Flugsimulatoren als Flightstick. Auch Echtzeit-Simulationen mit mausähnlicher Bedienung lassen sich umsetzen. Ebenso einfach gestalten sich Anwendungen: Wie wär's mit einem effektvollen Malprogramm à la Bob Ross, bei dem Ihr auf den Screen zeichnen dürft? Oder dem Action-Adventure "Okami", das die Bildschirmpinselei zum wesentlichen Spielelement erhebt? Grundlegend verändern sich auch die Bedienkonzepte von Funktionen und Menüs. Drehregler wären überflüssig – per Handbewegung wird z. B. die Lautstärke justiert. Ebenso denkbar wäre eine ähnliche Benutzeroberfläche, die Tom Cruise in "Minority Report" demonstriert – allerdings mit zwei Controllern in den Händen. Trotz der Einfachheit des Revolution-Konzepts können durchaus komplexe Spielmechaniken realisiert werden. Hoffentlich lassen sich Spieleherstellern aber auch auf solch grundlegend neue Konzepte ein. *ts*

Alles nur geklaut?

Die Technik der Bewegungserkennung ist nicht neu: Der PC-Zubehör-Spezialist Gyration brachte bereits 2003 eine Funkmaus mit Gyroskopen auf den US-Markt (rechts). Das Gerät besitzt an der Unterseite eine Trigger-Taste, die die Steuerung aktiviert. Auf der Oberseite werden zwei Maustasten sowie Scrollrad mit dem Daumen bedient.

Inzwischen bietet der Hersteller eine erweiterte Version an: Die Media Center Remote Control (unten) ähnelt sehr dem Revolution-Controller, ist aber für Media-Center-PCs im heimischen Multimedia-Wohnzimmer gedacht.

Windows- und Media-Center-PCs können bereits mit Handbewegungen gesteuert werden.

TECH-TICKER >> +++ **PS3 geht online.** Sony arbeitet bereits fleißig an einem stimmigen Online-Konzept für die Playstation 3. +++ **Blu-ray im März.** Panasonic will bis März das erste Blu-ray-Laufwerk für PCs produzieren. +++ **Sony setzt auf PS3.** Die Playstation 3 und deren Start im Frühjahr 2006 hat laut den obersten Sony-Managern höchste Priorität, um 'zu alter Stärke zurückzufinden', so Sony-Chef Howard Stringer. Die PS3 sei aber nur der Auftakt der Blu-ray- und HD-Produktreihe. +++ **Xbox 360 in Japan.** In Tokio wird Anfang November die erste Xbox-360-Lounge eröffnet. Die 360 darf dort angespielt und deren Multimediafähigkeiten ausprobiert werden. +++ **Europa-Stückzahlen.** Etwa 600.000 Xbox-360-Konsolen sollen vom Kontinentalstart an bis Weihnachten ausgeliefert werden. +++ **Physik-Revolution.** Gerüchte besagen, dass Nintendo Revolution einen eigenen Prozessor für physikalische Berechnungen (PPU) besitzen wird.



Wenn Spiele erst einmal ein paar Jahre auf dem Buckel haben und schon lange aus den 5-Euro-Wühltischen der Kaufhäuser verschwunden sind, spricht man entweder von altem Schrott oder von echten Klassikern. Um Erstere ist es nicht schade, um Letztere dagegen schon. Wenn nicht Atari, Sega & Co. mal wieder eine Compilation mit altem Kram auf den Markt schleudern, bleibt Fans dieser fast vergessenen Perlen nur der Blick ins eigene Archiv, den Speicher oder den Flohmarkt. Oder ins Internet, denn als "Abandonware" finden sich alte Spieleperlen auf einschlägigen Websites wieder. Beim aufmerksamen Leser schrillen hier natürlich gleich die Alarmglocken. Warez? Raubkopien? Und das in der MAN!AC? So sieht's aus: Weil die meisten Hersteller mit ihren ollen Kamellen kein Geld mehr verdienen, sehen viele stillschweigend über die Verbreitung ihrer Klassiker im Internet hinweg. Aber das Copyright an den Titeln ist dabei keinesfalls erloschen. Nach der Erstveröffentlichung besteht ein solches Copyright beispielsweise für 95 Jahre (für in den USA produzierte Titel), in Deutschland immerhin 70 Jahre. Die Betreiber solcher Abandonware-Websites bewegen sich also in einem schwammigen rechtlichen Raum. Denn während manche Hersteller ihre Rechte eifersüchtig bewachen, gehen andere wesentlich lockerer mit dem Thema um und bieten sogar oft selbst alte Titel zum Download an. So wie Rockstar. Unter http://www.rockstargames.com/classics/ gibt's die beiden ersten "GTAs" und das Strategiespiel "Wild Metal". Wer sich auf 'richtigen' Abandonware-Seiten wie zum Beispiel www.abandonia.com herumtreibt und dort selber Spiele zieht, sollte sich über die rechtliche Situation im klaren sein. Ihr dürft das nämlich nur in den wenigsten Fällen.

Warum wir das überhaupt sagen? Weil wir Euch verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zutrauen. Und weil die Schwesterseite, nämlich Abandonia Reloaded (www.reloaded.org) eine fantastische Auswahl an richtiger Freeware bietet. Die dürft Ihr ziehen und spielen, solange Ihr wollt. Da gibt's dann auch echte Perlen wie zum Beispiel "Doukutsu Monogatari" oder Jeff Minters "Llamatron".

Ziehen ohne Reue: Freeware wie Doukutsu Monogatari schont den Geldbeutel und beruhigt gleichzeitig das Gewissen.

In Japan erscheint der Saturn mit grauem Gehäuse, Euro-Zocker kaufen ihn schwarz.

SEGA SATURN

NINTENDO WILL SICH NICHT VOM THRON RÜTTELN LASSEN UND DANN KOMMT AUCH NOCH SONY: MIT DEM SATURN MUSSTE SEGA ZWEI KONKURRENTEN PAROLI BIETEN – BEIM POKER UM DIE VORHERRSCHAFT IN DER VIDEOSPIEL-WELT SETZT SEGA AUF EIN SCHLAGKRÄFTIGES ASS.

>>I Wie gewinnt man die Schlacht um den Spielemarkt, wenn die Fronten unübersichtlich werden? Diese Frage dürfte sich Sega gestellt haben, als die 16-Bit-Konsolen Mitte der 90er-Jahre ausgedient hatten: Die letzte Zeit mussten die "Sonic"-Väter lediglich mit dem Marktherrscher Nintendo konkurrieren, der sich traditionell mit der Einführung neuer Hardware Zeit lässt – also setzt Sega technisch einen drauf (und sogar drunter) in Form der Mega-Drive-Zusätze "Sega CD" und "32X". Die goldenen 16-Bit-Tage lassen Nintendo und Sega gemächlich ausklingen, bis Elektronik-Riese Sony mit der Playstation einen ernst zu nehmenden Herausforderer ankündigt. Marktführer Nintendo bleibt unbeeindruckt und setzt das N64 mit bewährter Modultechnik erst für 1996 an.

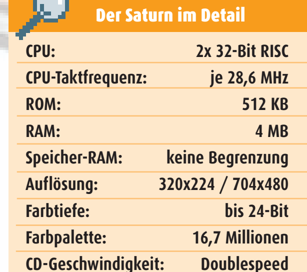
Sega will dagegen Sony zuvorkommen, auch wenn der Vorsprung nur einen Monat beträgt: Der Saturn erscheint im November 1994 und ist eine abenteuerliche Mischung aus alten Traditionen und neuer Technik. So lässt sich die Konsole sowohl mit Modulen als auch Spielen auf CD füttern. Der Cartridge-Schacht wird letztlich aber nur für Speicher-Erweiterungen, Mogel- und Spielstand-Module genutzt – die Saturn-Konsole besitzt nämlich nur einen knapp bemessenen internen Speicher mit Backup-Batterie für Spielstände. Weil der sich schnell füllt, müssen Zocker also löschen oder auslagern. Beim Innenleben nutzt Sega bestehende Technik, diese aber gleich doppelt: Zwei 32-Bit-RISC-Prozessoren von Hitachi teilen sich die Arbeit, daneben sorgen zwei Video-Chips und der Yamaha-Synthesizer für optische und akustische Effekte – ganz schön kompliziert, was auch viele Entwickler so empfanden.

Trotz aller Ambitionen kann der Saturn den Siegeszug der Playstation nicht aufhalten, wohl aber eine heißblütige Fan-Gemeinde um sich scharen – schließlich bringt Sega exklusiv Automaten-Hits wie "Sega Rally", "Virtua Fighter 2" und "Daytona USA" ins Wohnzimmer. Auch Capcom-Kämpfer ziehen den Saturn der Playstation vor, weil er mit Speicher-Erweiterung im Modulschacht detailliertere Animationen auf den Bildschirm zaubert. Ansonsten schneiden Parallel-Entwicklungen für Sony und Sega auf dem Saturn meist schwächer ab, die Fans verlassen sich auf exklusive Titel: Die jetzt dreidimensionale "Shining"-Strategieserie oder die wüsten Ballergefechte von "Panzer Dragoon" und "Gun Griffon" bleiben den treuen Sega-Jüngern vorbehalten. Dazu gibt es einige Meilensteine vorzuweisen: Beim 3D-Jump'n'Run "Nights into Dreams" feiert der Analogstick im eigens entwickelten Joypad Premiere. Game Arts' Rollenspiel "Grandia" beeindruckt grafisch selbst "Final Fantasy 7"-Zocker – hier sind nämlich nicht nur die Helden, sondern auch die komplette Abenteuerwelt in 3D und die Kamera lässt sich flexibel um 360° drehen!

Wie beim Mega Drive versucht sich Sega an Erweiterungen, um der Konsole einen Vorsprung zu verschaffen; sowohl das MPEG1-Modul für Video- und Photo-CDs als auch Internet-Adapter finden jedoch wenig Anklang. Prügelspiele halten die Konsole bis 2000 am Leben. I<<



Das "3D Control Pad" ist ein technischer Vorläufer des Dreamcast-Controllers und erscheint exklusiv für "Nights into Dreams".



Der Saturn im Detail

CPU:	2x 32-Bit RISC
CPU-Taktfrequenz:	je 28,6 MHz
ROM:	512 KB
RAM:	4 MB
Speicher-RAM:	keine Begrenzung
Auflösung:	320x224 / 704x480
Farbtiefe:	bis 24-Bit
Farbpalette:	16,7 Millionen
CD-Geschwindigkeit:	Doublespeed
Controller-Ports:	2

Weiterführende Informationen

www.computerspielemuseum.de
www.homecomputermuseum.de

Segas Sprung ins kalte 32-Bit-Wasser

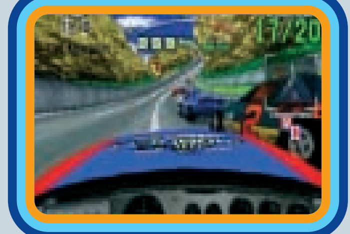
>>I Mit geballten Fäusten will Sega 1994 der Playstation entgegen treten: Die Umsetzung der Automatenkeilerei "Virtua Fighter" soll erstmals realistisch animierte 3D-Kämpfer ins Wohnzimmer bringen – und zwar auf dem Saturn. Jedermann darf mitprügeln, denn die Dreiknopf-Steuerung für Schlag, Kick und Block ist ungewöhnlich einfach. Aus ihr ergeben sich aber hunderte Spezialschläge und Manöver-Kombinationen – die traditionellen Bitmap-Prügelspiele mussten sich mit deutlich weniger Angriffsvielfalt begnügen. Nach dem Erfolg in der Spielhalle scheint der Siegeszug von "Virtua Fighter" auch auf der Konsole gewiss. Leider verlässt sich Sega zu sehr auf die eleganten Animationen der acht Kämpfer und setzt die anderen Grafikaspekte hastig in Szene: Die Hintergründe werden nur sehr grob texturiert, die Kämpfer gleich gar nicht. Ebenfalls nicht optimal ist die Kollisionsabfrage, die manche Combo unverständlicherweise ins Leere gehen lässt. So verliert Sega die Gunst vieler Prügelspielfans, die sich einige Wochen später für die grafisch aufwändigeren Playstation-Beat'em-Ups "Toshinden" und dann "Tekken" entscheiden. Die "Virtua Fighter" haben ihren Vorsprung leider verspielt und hinken fortan der Namco-Konkurrenz hinterher – nach dem Abdanken des Dreamcast wechseln sie gar zur Sony-Konsole. Fans sind jedoch bis heute zurecht stolz auf das Prügel-Epos und schätzen an der Serie extravagante Funktionen wie KI-Schützling, Ausrüstung und neuartige Story-Modi, mit denen sich Sega von den Mitbewerbern abzusetzen weiß. oe I<<



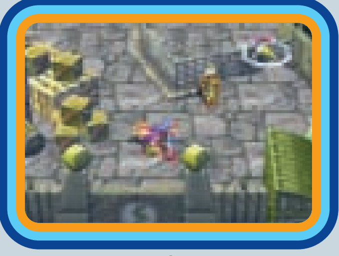
Zahlreiche Exklusiventwicklungen verleihen dem Saturn individuellen Charme



Bomberman, 1996
Mit Hilfe von zwei Mehrspieleradaptern beteiligen sich bis zu 10 Spieler an explosiven Deathmatches.



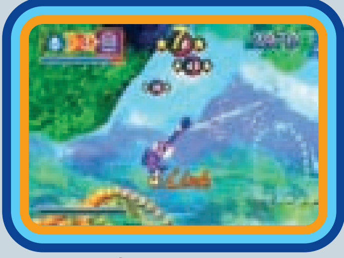
Daytona USA, 1995
Rempeln mit Vorsicht: In Segas blitzschneller Antwort auf "Ridge Racer" gehören spektakuläre Crashes mit dazu.



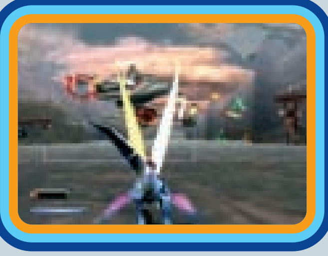
Grandia, 1997
Das RPG ist mit Humor gespickt, liebevoll animiert und bietet eine komplette 3D-Welt.



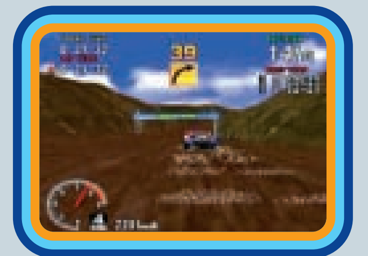
Gun Griffon 2, 1998
Da fliegt das Blech: flotte wie taktische Mech-Schlachten mit wuchtigen Explosionen.



Nights into Dreams, 1996
Das erste 3D-Jump'n'Run mit Analogsteuerung ist vor allem technisch ein Meilenstein.



Panzer Dragoon 2, 1996
Wilde Feuergefechte auf dem Rücken eines Drachen: Ihr ballert in alle Richtungen!



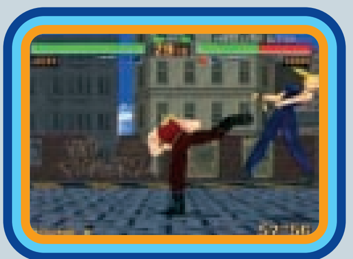
Sega Rally Championship, 1995
Hier rutscht Ihr durch die Kurven: Sega gibt den Startschuss für Rennen abseits der Piste.



Shining Force 3, 1997
Komplexe Handlung und strategische Schlachten: Die "Shining"-Serie feiert 3D-Premiere.



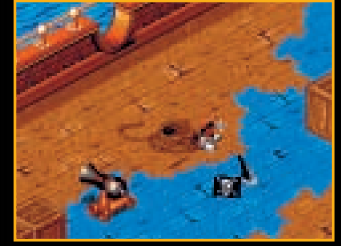
Story of Thor, 1996
Auch 2D ist spannend: umfangreiches Action-Rollenspiel mit zahllosen Rätseln.



Virtua Fighter 2, 1995
Der zweite Teil der Prügel-Serie ist grafisch ansprechender und spielerisch komplexer.



Cool Spot
(1994, Mega Drive)



Spot Goes to Hollywood
(1995, Mega Drive)

Von der Zitronenlimo zum Videospielstar: Der namensgebende Hauptdarsteller "Cool Spot" ist das Maskottchen der Zitronenlimo 7-Up, was aber in Europa eher als Insiderwissen gilt – auf unserem Kontinent surfte die rote Scheibe nämlich mit einer anonymen grünen Flasche los. Unabhängig davon war die David-Perry-Hüpferei so erfolgreich, dass mit "Spot Goes to Hollywood" ein isometrischer Nachfolger entstand, der sogar den Weg auf die 32-Bit-Konsolen Playstation und Saturn schaffte.

PRODUCT PLACEMENT

GEWORBEN WURDE SCHON IMMER: MAN!AC SPÜRT DIE KOMMERZIELLSTEN SPIELE DES RETRO-ZEITALTERS AUF.

>>I Heutzutage wundert sich keiner mehr, wenn in seinen Lieblingsspielen an allen Ecken und Enden Produkte aus der echten Welt angepriesen werden. Bandenwerbung bei Fußball & Co. gehört zum Pflichtprogramm, jeder Trendsporttitel kommt wie selbstverständlich nur noch mit lizenzierten Klamotten und Ausrüstung daher – wie passend, wenn sich kommerzieller Nutzen und Authentizität ergänzen. Aber sogar in Action-Adventures und Ballereien ist es kein seltenes Bild mehr, wenn der Held mal eben an einer Plakatwand mit markanten Werbemotiven vorbei schleicht.

Ein neuzeitliches Phänomen versteckt sich aber nicht dahinter: Schon immer haben kluge Strategen gewusst, dass über Videospiele eine konsumfreudige Zielgruppe zu erreichen ist. So häufig wie heute wurden die Möglichkeiten zwar nicht genutzt, aber markante Beispiele gaben sich schon zu seligen Modul- und Diskettenzeiten die Ehre – begleitet uns auf einer kurzen Reise durch die Anfänge des virtuellen Product Placement. *us* I<<

M&M's Mini Madness
(2000, GBC)

Erstaunlich zurückhaltend geben sich die M&M's-Stars Red & Yellow: Obwohl die beiden leckeren Schoko-Pillen seit Jahren Dauergäste im Werbefernsehen sind, kommt die Karriere im virtuellen Sektor nicht in Gang. Lediglich beim nahezu unbeachteten Handheld-Abenteuer "Mini Madness" reichte es zu einem Auftritt, außerdem soll gerüchteweise ein PSone-Einsatz existieren.



Biker Mice from Mars
(1994, SNES)

Der Zusammenhang liegt auf der Hand: Süße Sachen vermarktet man am besten in Spielen, die sich an junge Zocker richten. Die britische Ninja-Ameise und Sonic-Konkurrent "Zool" tat sich mit dem Lolli-Konzern Chupa Chupps zusammen und startete stilecht in einer Naschzeug-Welt. Den Wald vor lauter Bäumen sah dagegen der europäische Sponsor der "Biker Mice from Mars" nicht: Wenn man schon einen Knabberriegel bewerben will und noch dazu einen herstellt, dessen Name bereits im Spieltitel vorkommt, was macht man dann? Richtig, einen anderen nehmen...



Zool
(1993, Mega Drive)



McDonald Land
(1992, Amiga)

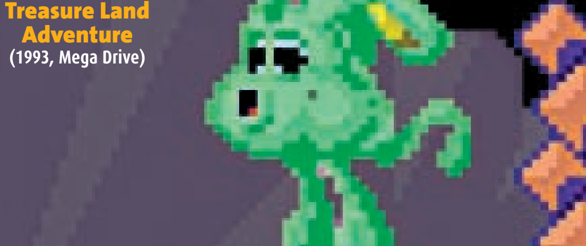


Global Gladiators
(1992, Mega Drive)



McDonald Monogatari
(1991, GBC)

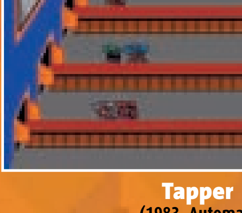
Der bekannteste Fast-Food-Konzern der Welt kann auch die meisten Videospieleinsätze vorweisen: Die goldenen Bögen machten sich in vielen Titeln breit, am häufigsten im liebsten Genre aller Werbenden – dem Jump'n'Run. Bei "McDonald Land" und "Global Gladiators" transportiert das Brötchen-Imperium mit Vorliebe sein bevorzugtes Image als sympathische Firma und lässt die Jungspunde Mick und Mack die Hauptrollen übernehmen. Der Maskottchen-Clown Ronald greift erst später aktiv ein und hat dafür prominente Mitstreiter gewonnen: Das "Treasure Land Adventure" heißt nicht zufällig so, sondern wurde tatsächlich von den gleichnamigen japanischen Kult-Entwicklern gebastelt. Skurril und leider für hießige Spieler nahezu unverständlich ist der japanische "Monogatari"-Einsatz – das virtuelle Leben als McDonald's-Mitarbeiter scheitert an der Sprachbarriere.



Treasure Land Adventure
(1993, Mega Drive)

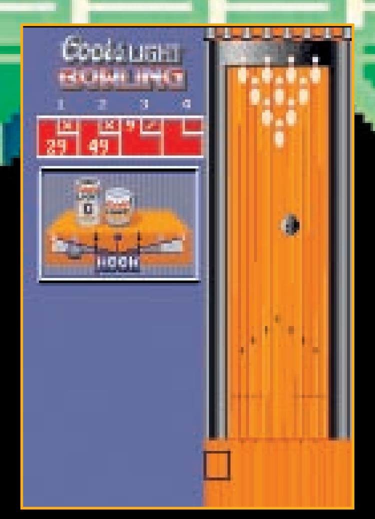






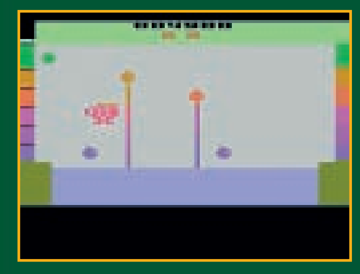
Tapper
(1983, Automat)

Die launige Geschicklichkeits-Zapferei "Tapper" gab es in gleich drei Varianten: Während in den USA Spielhallenzocker die Vorzüge von Budweiser angepriesen bekamen, zierte in Japan die dort heimische Marke Suntory die Werbetafeln. Kinderfreundlich gibt sich die alkoholfreie 'Root Beer'-Variante, wo der schnauzbärtige Barmann zudem in ein weniger kneipentypisches Outfit schlüpft.



Coors Light Bowling
(1989, Automat)

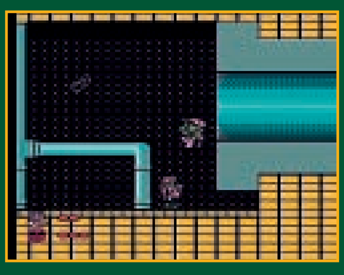
Altersgerecht gibt sich die Werbung von "Coors Light Bowling": Schließlich tummeln sich in Spielhallen tendenziell eher ältere Zocker, die auch genug Kleingeld in der Tasche haben, um sich begleitende Alkoholika zu gönnen. Entsprechend wurde die ursprünglich als "Capcom Bowling" entwickelte Kegelei mit einem Sponsor-Deal versehen und die Zeituhr durch ein sich leerendes Bierglas ersetzt.



Kool-Aid Man
(1983, Atari 2600)



Mr. Wimpy: The Hamburger Game
(1984, C64)



California Raisins
(1990, NES)

Es gibt Ausnahmen, aber dieses Trio steht für die Regel: Werbefiguren geben nicht automatisch gute Videospielhelden ab. Den "Kool-Aid Man" zum gleichnamigen US-Getränk erkennt man mit guten Willen gerade noch, viel zu tun hatte er in der uninspirierten Versoftung nicht. Selbiges gilt für das dröge "Mr. Wimpy", mit dem der Bullettenbrötchen-Mann gegen Konkurrenten wie das (werbefreie) "Burger King" keinen Stich machte. Noch rechtzeitig gebremst wurden die "California Raisins", deren schale Hüpferei erst gar nicht in den freien Verkauf kam.



Titel: Virtua Fighter – **Hersteller:** Sega – **Jahr:** 1995 – **System:** Sega Saturn

Vor zehn Jahren protzte Sega mit blockigen Echtzeit-Kämpfern in ihrer Vorzeigeprügelei, um die 3D-Power der Saturn-Konsole im Vergleich zur 16-Bit-Generation zu demonstrieren. Geholfen hat's am Ende wenig, machte doch 'Emporkömmling' Sony mit der Playstation das Rennen.

Die Sims 2

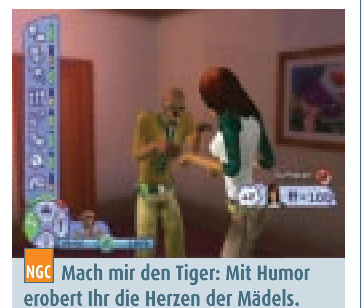


XB Mit der Zoom-Funktion habt Ihr Überblick im Haushalt: Im Badezimmer wollen Eure Mitbewohner nicht gestört werden – wer reinläuft, bekommt Schelte!

Electronic Arts' Sims machen es sich auf Konsole gemütlich: Die digitalen Persönlichkeiten führen auf Eurem Bildschirm ein originelles Eigenleben: Treibt Sport, feiert Partys, schnabuliert leckeres Essen und gönnt Euch gesunden Schlaf. Dabei müsst Ihr aufpassen, dass Euer Schützling seine Bedürfnisse und Pflichten nicht vernachlässigt: Wer nur auf Feten rumhängt endet in einer ganz erbärmlichen Bude. Die Sims wohnen aber nicht alleine, sondern in WGs und Familien: Neu sind die Erinnerungen, mit denen Euer Schützling Beziehungen zu seinen Mitmenschen aufbaut. Dabei entstehen ebenso Romanzen wie erbitterte Feindschaften – wer herumpöbelt oder gar den Hausherrn mit einem Fisch ohrfeigt, wird nicht selten vor die Tür gesetzt.

Geliebter Alltag

Pflege ist das halbe Leben, das gilt auch für "Die Sims 2": Neben selbst gekochten Mahlzeiten, der täglichen Dusche und auch mal einer längeren Sitzung auf dem Klo steht jede Menge Hausarbeit an. Für die Vermüllung sorgen oft Eure frechen Mitbewohner, die schon mal Essensreste hinterm Bett verschimmeln lassen oder sich standhaft weigern, den Müll raus zu bringen. Solche Untugenden gehen gehörig auf die Nerven, zumal Ihr den Dreck jetzt auch manuell wegräumt. Neben dem gewohnten KI-Modus schaltet Ihr Euch jetzt aktiv ins Geschehen ein: Wenn etwas richtig klappen soll, dann muss man es eben selber machen. Deshalb müsst Ihr Euch die täglichen Gewohnheiten eines potenziellen Partners genau ansehen, bevor Ihr auf Tuchfühlung geht oder gar einen Heiratsantrag macht. Der siebte Himmel und die Hölle liegen nicht weit auseinander. Im Story-Modus folgt Ihr vorgegebenen Aufgaben, während Euch das offene Abenteuer viel Freiraum gewährt: Hier errichtet Ihr ein Eigenheim von Grund auf nach Euren Vorstellungen. Das ist natürlich nicht billig: Der Otto-Normal-Sim muss selbstverständlich auch arbeiten gehen, deshalb verwaltet Ihr mehrere Figuren und wechselt, wenn die öde Büroarbeit droht. *oe*



NGC Mach mir den Tiger: Mit Humor erobert Ihr die Herzen der Mädels.



XB Selbst die KI ekelt sich: Manche Schweinereien beseitigt Ihr von Hand.

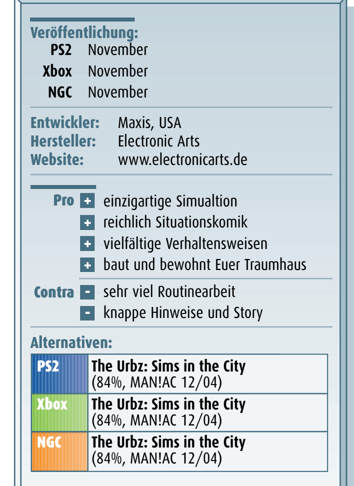
Oliver Ehrle

Eurer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt: Putzen, kochen, Wäsche waschen und dies alles auf Konsole. Das hört sich nicht vielversprechend an – ist es aber! In "Die Sims 2" experimentiert Ihr mit den wildesten WGs und erlebt eine Vielzahl höchst amüsanter Situationen: Wer die Wohnung zur Müllhalde verkommen lässt und die neue Freundin einlädt, erlebt sein blaues Wunder. Für manche Arbeiten solltet Ihr jedoch einen guten Magen besitzen, schließlich stochert Euer Held schon mal im übergelaufenen Klo herum. Trotz des geschäftigen Treibens bedarf es einer ordentlichen Portion Geduld: Wer in einer extravaganten Luxusvilla logieren möchte, muss viele Stunden mit den unzähligen Möglichkeiten der Sims-Welt experimentieren.





PS2 Richtet es Euch häuslich ein: Erst bastelt Ihr Wände und Türen (links), dann folgt eine schmucke Einrichtung (rechts). Auf PS2 filmt Ihr mit EyeToy Texturen!



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

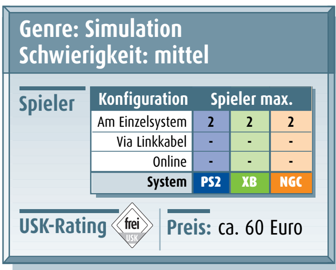
Entwickler: Maxis, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ einzigartige Simualtion
+ reichlich Situationskomik
+ vielfältige Verhaltensweisen
+ baut und bewohnt Euer Traumhaus

Contra
- sehr viel Routinearbeit
- knappe Hinweise und Story

Alternativen:

PS2	The Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)
Xbox	The Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)
NGC	The Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)

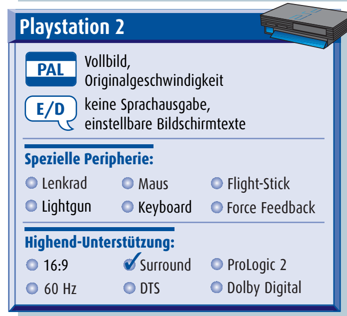


Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

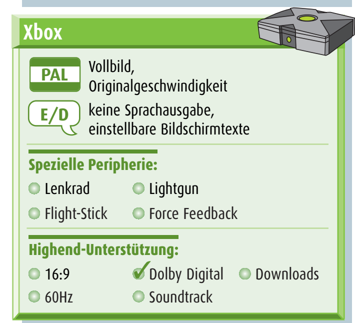


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2

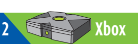


Die Sims 2

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	81 %	72 %	86 %
Xbox	79 %	72 %	86 %
Gamecube	80 %	72 %	86 %

Die neuen "Sims" verzücken mit großartigem Erinnerungsvermögen und offenem Abenteuer.







Gamecube

Tony Hawk's American Wasteland



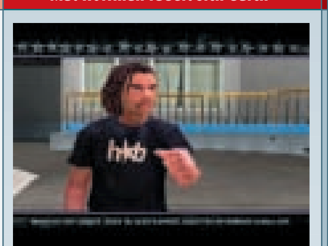
XB Es müssen nicht immer vier Rollen sein: Überall in Los Angeles liegen BMX-Räder herum, mit denen Ihr ebenfalls ein paar flotte Tricks ausführen könnt.



XB Schon bald entdeckt Ihr in der virtuellen Stadt auch eine Skate-Halle, die mit verlockenden Rails und Rampen vollgestopft ist.

Zweirad-Gaststar

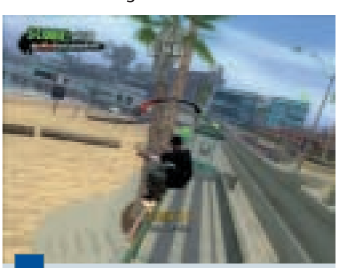
Mat Hoffman radelt sich durch



Was Tony Hawk für die Skateboarder-Gemeinde darstellt, ist Mat Hoffman im BMX-Milieu: Der 33-jährige Trendsport-Veteran bestimmt seit zwei Dekaden die Trends der Zweirad-Welt und etablierte sich als Erfinder zahlreicher Tricks, wagemutiger Stuntkünstler und erfolgreicher Geschäftsmann.

Nur in Sachen Videospiele blieb dem Biker der ganz große Erfolg versagt: Zwar wurden ihm im Gegensatz zu diversen Schnee- und Wasserkollegen immerhin zwei "Pro BMX"-Spiele von Activision gegönnt, doch auch er musste sich der 'Außer Tony wollen wir nichts'-Stimmung der Käuferschicht beugen. Immerhin reicht seine virtuelle Popularität soweit, dass Mat im Zuge der Zweiradeinlagen von "American Wasteland" als Profivertreter einen kleinen, aber markanten Gastauftritt feiern darf.

Obwohl Neversoft derzeit an einem zweiten Titel arbeitet (den Preview zum Westernspektakel "Gun" lest Ihr auf Seite 36), geht der Rollbrett-Output ungebremst weiter. Nach zwei mehr oder weniger schrägen "Underground"-Teilen bekommt der inzwischen siebte "Tony Hawk"- Auftritt wieder ein neues Konzept verpasst: In "American Wasteland" skatet Ihr nicht mehr durch linear vorgegebene Levels rund um den Globus, sondern macht eine einzige zusammenhängende Stadt unsicher – natürlich das Trendsport-Mekka Los Angeles.



PS2 Für Grinds braucht Ihr wie immer ein gutes Gleichgewichtsgefühl.

Anders als z.B. Midways Rennspiel "L.A. Rush" legt Neversoft keinen Schwerpunkt darauf, die reale Umgebung möglichst originalgetreu umzusetzen: Statt dessen dienen fünf Stadtteile wie Hollywood, Beverly Hills oder Santa Monica als lose Inspiration, nach denen jeweils ein paar Straßenzüge mit zahlreichen Rampen und Grindgelegenheiten modelliert wurden. Dazu gesellen sich vier skurrilere Bereiche, die Ihr im Laufe des Spiels erkundet: So findet Ihr Euch u.a. auf einer Bohrinsel wieder und macht ein Casino unsicher – letzteres dürfte PSP-Besitzern verdächtig bekannt vorkommen...

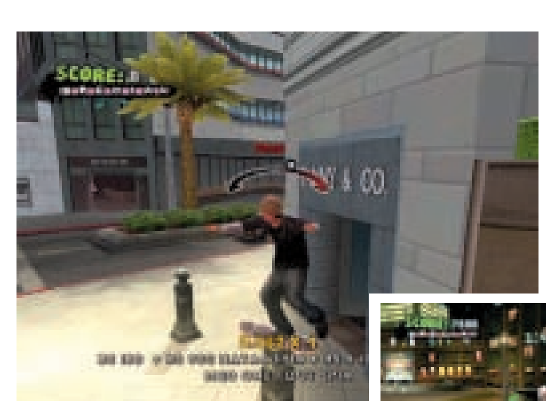
Erkundungstour durch L.A.

Habt Ihr einen Bereich freigeschaltet, dürft Ihr ihn nach Belieben erkunden: Alle Örtlichkeiten sind dabei durch ein Wegenetz miteinander verbunden, Ladevorgänge finden im Hintergrund statt und unterbrechen Eure Rollbrettfahrten nicht. Diese Freiheit wird reichlich genutzt, denn im Rahmen der über 90 Aufträge im Story-Modus seid Ihr kreuz und quer in der Stadt unterwegs – schließlich beginnt

Ulrich Steppberger



Er skatet und skatet und skatet... Auch der jüngste Konsolen-Auftritt der Rollbrett-Ikone Tony Hawk weiß wieder zu überzeugen: "American Wasteland" behält die zahlreichen Tugenden der Vorgänger bei und fügt genug Neuheiten dazu, um die Serie erfolgreich zu modernisieren. Die Hand voll frischer Tricks erlaubt es Tüftlern noch beeindruckendere Lines zu skaten und bindet die Umgebung mehr ein als bisher – speziell die Zu-Fuß-Einlagen bieten sich dafür an. Das BMX-Radeln wiederum entpuppt sich als nette Beilage, die prima für gelegentliche Spritztouren geeignet ist, aber insgesamt nicht sonderlich komplex ausfällt – das gibt's vermutlich nächstes Jahr. Ein "Grand Theft Skateboard" hat Neversoft nicht entwickelt, aber das Grundkonzept einer einzigen großen Stadt funktioniert sehr gut. Zusammen mit der quirligen Story gibt es genug zu erkunden und erleben, um Trendsportler glücklich zu machen. Die hübsche Optik hat zwar manche Ecken und Kanten, bleibt aber auf der Xbox und mit Abstrichen auch der PS2 weitgehend ruckelfrei, während der Gamecube überraschend häufig ins Stottern kommt.



XB Neue Tricks, Teil 1: Bei den Natas-Spins beherrscht Ihr mehr Variationen.



NGC Manual- und Flatland-Combos sind auch für Anfänger machbar.

XB Neue Tricks, Teil 2: Der Surfer-inspirierte Bert-Slide eignet sich für Combos.

Ihr als unerfahrenes Landei und macht Euch mit Hilfe zahlreicher Profis und schräger Typen daran einen Traumpark wieder aufzubauen. Wann Ihr welche Mission angeht, bleibt weitgehend Euch überlassen: Nicht jedes Ziel muss zwingend erfüllt werden, meistens habt Ihr eine so große Auswahl, dass Ihr ungeliebte Aufgaben gänzlich umgehen könnt – sofern Euch nur die Auflösung der Geschichte wichtig ist. Diverse Geheimnisse ergattert Ihr natürlich nur, wenn Ihr alles schafft. Für dieses Vorhaben stattet Neversoft Euren Skater mit einer Ladung neuer Tricks aus: Bei Grinds und Manuals könnt Ihr nun einbeinige Varianten ausführen, während Natas Spins auch im Handstand machbar sind. Schwungvolle Bert-Slides, die den Surfboard-Wenden auf dem Wasser ähneln, nutzt Ihr für die Verkettung von Combos, wie auch diverse Zu-Fuß-Aktionen: Wer will, darf sein Rollbrett wegschmeißen oder es anderen Leuten um die Ohren hauen. Weniger destruktiv sind Tätigkeiten wie Salti und die Möglichkeit, Wände ein Stück weit hochzulaufen und Flips von ihnen zu machen.

Wenn das Zweirad lockt

Wer's noch beweglicher mag, der greift auf herrenlos herumliegende BMX-Bikes zu. Die Zweiräder haben ein ganz eigenes Trick-Repertoire und werden deutlich anders gesteuert. Gezwungen wird keiner, sich mit dem ungewohnten Trendsportgerät anzufreunden: Um den Story-Modus zu beenden, ist der Radeleinsatz nur selten notwendig und stellt dabei auch Frischlinge vor keine unüberwindbaren Probleme.

Neben der Story-Variante feiert Ihr im Klassik-Modus ein Wiedersehen mit einem halben Dutzend populärer Levels aus früheren Teilen, darunter u.a. das Einkaufszentrum aus dem allerersten "Tony Hawk". Dort geht es traditionell darum, innerhalb von zwei Minuten diverse Zielvorgaben wie eine bestimmte Punktezahl oder Tricks zu erfüllen. Die Herausforderungen zielen bewusst auf Profis ab, allerdings dürft Ihr jetzt auch via Splitscreen gemeinsam antreten.

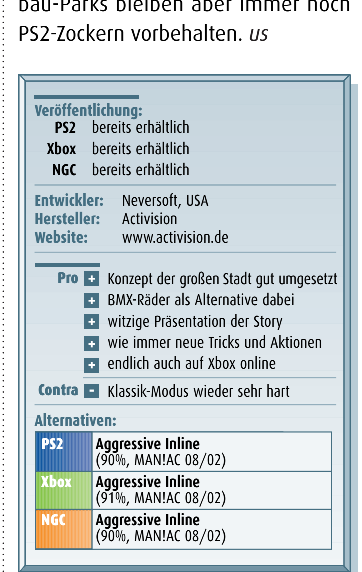
Gesellige Spieler messen sich zudem in einer Reihe unterhaltsamer Duell-Varianten oder gehen online skaten: Endlich dürfen auch Xbox-Live-Anhänger per Internet mit anderen Skatern tricksen, weitergehende Funktionen wie der Austausch von selbst entworfenen Tricks oder Eigenbau-Parks bleiben aber immer noch PS2-Zockern vorbehalten. *US*



NGC Ihr könnt den Klassik-Modus jetzt auch kooperativ im Splitscreen spielen.



XB Zurück in die Vergangenheit: Wie bei den "Underground"-Vorgängern skatet Ihr beim Klassik-Modus durch eine Auswahl an Levels aus früheren Teilen.



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

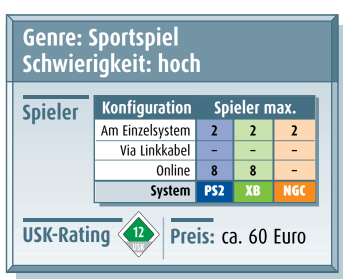
Entwickler: Neversoft, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ Konzept der großen Stadt gut umgesetzt
+ BMX-Räder als Alternative dabei
+ witzige Präsentation der Story
+ wie immer neue Tricks und Aktionen
+ endlich auch auf Xbox online

Contra
– Klassik-Modus wieder sehr hart

Alternativen:

PS2	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 08/02)
NGC	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)

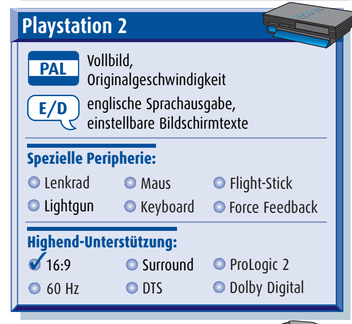


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	8	8	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

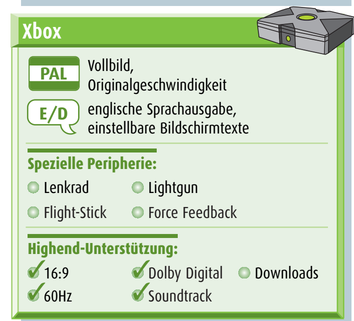


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ GBA-Link
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Dolby Surround
✓ 60Hz ○ ProLogic 2

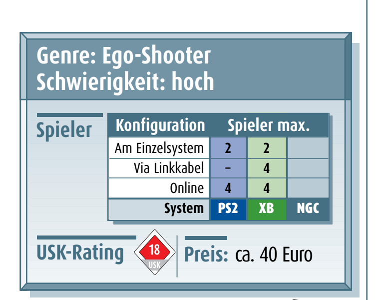


T. Hawk's American Wasteland

Playstation 2: Grafik 78 % Sound 83 % – 91 % Spielspaß
Xbox: Grafik 79 % Sound 83 % – 91 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 76 % Sound 83 % – 91 % Spielspaß

Gewohnt hochkarätige Spaß-Skaterei, die mit neuem Storyansatz und guten Gimmicks aufwartet.

Brothers in Arms Earned in Blood

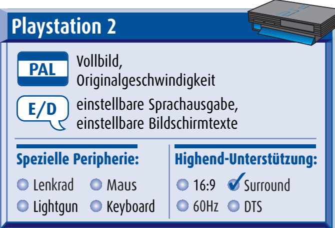


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	4	
Online	4	4	
System	PS2	XB	NGC

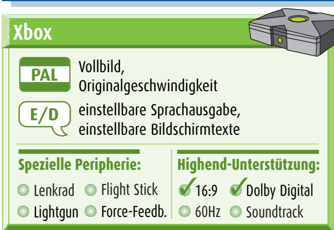
USK-Rating 18
Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

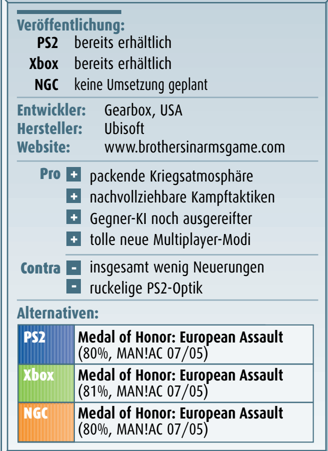
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



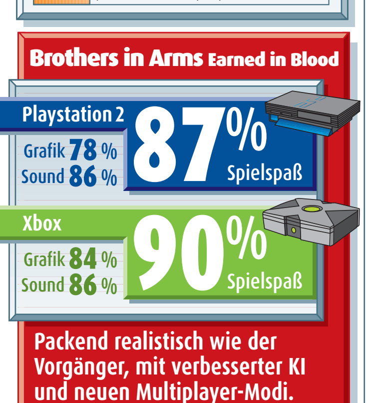
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Gearbox, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.brothersinarmsgame.com

Pro
+ packende Kriegsatmosphäre
+ nachvollziehbare Kampftaktiken
+ Gegner-KI noch ausgereifter
+ tolle neue Multiplayer-Modi

Contra
– insgesamt wenig Neuerungen
– ruckelige PS2-Optik

Alternativen:
PS2: Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)
Xbox: Medal of Honor: European Assault (81%, MAN!AC 07/05)
NGC: Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)



Brothers in Arms Earned in Blood

Playstation 2: 87% Spielspaß
Grafik 78 %
Sound 86 %

Xbox: 90% Spielspaß
Grafik 84 %
Sound 86 %

Packend realistisch wie der Vorgänger, mit verbesserter KI und neuen Multiplayer-Modi.



PS2 Mit dem Panzer durch die Pampa: Das Stahlgefährt folgt Euch aufs Wort.

PS2 Taktisch wichtig: Via Situationsansicht verschafft Ihr Euch Überblick.

XB Während "Road to Hill 30"-Protagonist Baker auf freiem Feld kämpft, verstrickt sich Red Hartsock mit seinen Männern in aufreibende Häuserschlachten.

Das riecht nach Add-On: Knapp ein halbes Jahr nach "Brothers in Arms: Road to Hill 30" legt Ubisoft bereits den offiziellen Nachfolger vor. "Earned in Blood" umfasst 13 Einzelspieler-Missionen – vier Einsätze weniger als der Erstling – und kostet 'nur' schlappe 40 Euro. Selbst der Inhalt bleibt weitgehend identisch zum Vorgänger: In der Rolle von Red Hartsock springt Ihr mit einem Fallschirm am D-Day über der Normandie ab und schweißt im Laufe des Spiels Soldaten zu zwei Trupps, einem Angriffs- und einem Feuerteam, zusammen. Unabhängig voneinander scheucht Ihr das Kameradenpack via Fadenkreuz durchs französische Hinterland. Trefft Ihr auf den Feind, heißt es Planen statt Ballern: Frontalangriffe führen bei "Brothers in Arms" auf keiner Schwierigkeitsstufe zum Erfolg. Stattdessen nutzt Ihr Taktiken wie Sperrfeuer und Flankieren, um den Feind in die Knie zu zwingen – bei "Earned in Blood" aufgrund der aufgemotzten Gegner-KI noch mehr als beim Vorgänger.



XB Im neuen Coop-Modus 'Gefecht' zieht Ihr zu zweit in die Schlacht.

Stadt, Land, Krieg

Gleichzeitig wird es für den Spieler einfacher, sich im Schlachtgetümmel zu behaupten. Denn die neuen Szenarien sind optimal auf zermürbenden Stellungskampf ausgelegt. Zwar stiefelt Ihr immer noch über Viehweiden und durch Bauerndörfer, immer häufiger bestimmen jedoch Stadtkulissen das Bild.

Zerbombtes Mauerwerk, ausgebrannte Fahrzeuge und Sandsackburgen bieten ausreichend Deckung und gute Möglichkeiten, dem Feind unentdeckt in den Rücken zu fallen. Erkennt dieser nämlich frühzeitig den geplanten Hinterhalt, wechselt er die Stellung oder geht unvermittelt zum Angriff über.

Neuer Ansporn

Hat sich die Motivation für den Solospieler mit Beenden der linearen Story-Kampagne bisher erschöpft, lockt nun der neue 'Gefecht'-Modus mit weiteren Missionen. Die wahlweise zeit- oder zielorientierten Einsätze könnt Ihr außerdem kooperativ mit einem weiteren Mitspieler bestreiten – via Splitscreen, System Link (Xbox) oder online. *jw*



Janina Wintermayr

Treu auf ganzer Linie: "Earned in Blood" unterscheidet sich spielerisch und technisch nur unwesentlich vom Vorgänger, was den Verdacht der Zweitverwertung um des lieben Geldes wegen nährt. Die herausfordernde Gegner-KI und das optimierte Leveldesign hätten schon dem Erstling gut zu Gesicht gestanden. Für das und die neuen Multiplayer-Modi dürft Ihr nur ein halbes Jahr nach "Road to Hill 30" erneut löhnen. Jenseits aller Manöverkritik kann ich "Brothers in Arms: Earned in Blood" allen Taktik- und Ego-Fans uneingeschränkt empfehlen. Hier wird Krieg weder artifiziell noch verkitscht präsentiert, sondern spannend und spielerisch hochwertig aufgearbeitet. Negativ fällt die stellenweise unsaubere Technik auf. Besonders auf der PS2 kommt die Grafik mal ins Stocken.

Videospiel Projektor zum Wahnsinnspreis!

Das Ziel auf dem Weg zu Ihrem Wunsch-Projektor

In unseren Niederlassungen Berlin, Hamburg, Düsseldorf, Köln, Frankfurt, Stuttgart, München und Nürnberg können Sie ausführlich testen, welcher der Videoprojektoren (Beamer) aus unserem riesigen Sortiment Ihnen wirklich am meisten gefällt. Auch im Vergleich mit Ihrem eigenen DVD-Player, Notebook o.ä. Geräten. Und wenn Sie möchten, natürlich mit umfassender Beratung durch unsere Mitarbeiter, die zwar vorbildlich aus- und weitergebildet sind, aber nicht auf Fachchinesisch an Ihren Wünschen vorbeireden. Eben ein Service, der überzeugt, nicht überredet. Unsere Teams freuen sich auf Ihren Besuch.



Europas größter Videoprojektorenvergleichsraum. *Mediastar Frankfurt (Seligenstadt)*

Wir führen Videoprojektoren folgender Hersteller in unserem Sortiment: Benq, Epson, Hitachi, LG, Mitsubishi, NEC, Panasonic, Sanyo, Sharp, Sony, Toshiba

Einfach an Ihre Bildquelle (wie z.B. Sat-Receiver, Kabeldecoder, Videorecorder, DVD-Player, Spielkonsole, PC usw.) anschließen und Ihre Spielfilme, Sportsendungen und Videospiele in Großformat (2m bis 5m Bilddiagonale) auf eine weiße Wand oder Leinwand in gestochen scharfer Qualität projizieren.

Sharp XR-HB 007

Videospiel Projektor

DLP-Technik
Auflösung: 1024 x 768 (bis 1400x1050 möglich)
Helligkeit: 2600 Ansi-Lumen
Format: 4:3 (auch auf 16:9 umschaltbar)
Kontrastverhältnis: 2000:1
Bilddiagonale: 2m bis 5m möglich



oder 0% Finanzierung 12 Monate a 104,- €



*Finanzierung über Santander Consumer CC-Bank mit 0% effektivem Jahreszins und ohne Anzahlung. Laufzeit 12 Monate a 104,- €.



Kompetente Beratung, Super-Service & Spitzenpreise

gebührenfreie Beratungshotline

0800/2 23 32 24

Täglich von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Öffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 Uhr bis 13.30 Uhr und 14.30 Uhr bis 20.00 Uhr. Sa: 10.00 Uhr bis 16.00 Uhr.
Mit Ausnahme der Hauptniederlassung Frankfurt/Seligenstadt sind unsere Niederlassungen montags geschlossen.

www.mediastar.de

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-Berlin
Breite Str. 15
13597 Berlin - Spandau
Tel.: 0 30/92 37 32 70
Fax: 0 30/92 37 32 72
Norddeutschlands größter Videoprojektorenvergleichsraum

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-Hamburg
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 0 40/51 32 89 47
Fax: 0 40/51 32 89 50

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-Düsseldorf
Wielandstraße 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0 211/61 71 414
Fax: 0 211/61 71 415

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-Köln
Europaallee 5 A
50226 Frechen
Tel.: 0 22 34/69 67 87
Fax: 0 22 34/69 69 52
Europas größter Videoprojektorenvergleichsraum

Mediastar
for visual challenges
Hauptniederlassung-Frankfurt
Wilhelm-Leuschner-Straße 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 0 61 82/8 94 90
Fax: 0 61 82/20 07 19

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-Stuttgart
Silberburgstr. 167
70178 Stuttgart
Tel.: 0 711/5 05 37 91
Fax: 0 711/5 05 38 33

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-München
Landwehrstr. 37, RGB.
80336 München
Tel.: 0 89/54 50 70 14
Fax: 0 89/54 50 70 13

Mediastar
for visual challenges
Niederlassung-Nürnberg
Wilhelm-Maisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 0 91 29/90 83 95
Fax: 0 91 29/90 83 94

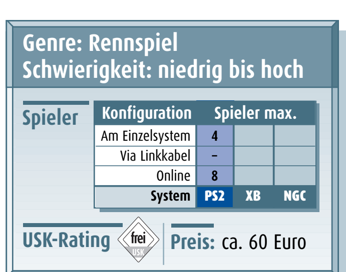




WRC Rally Evolved



PS2 Deutlich actionorientierter geht's beim 'Rallyecross' auf Rundkursen zu.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Evolution, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ justierbares Fahrverhalten und Handling
+ aktuelle WRC-Saisondaten
+ gelungene Optik
+ massig erkaufbare Boni
+ abwechslungsreiche Etappen

Contra
– kein Karriere-Modus

Alternativen:

PS2	Colin McRae Rally 2005 (90%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Colin McRae Rally 2005 (90%, MAN!AC 10/04)
NGC	V-Rally 3 (84%, MAN!AC 07/03)



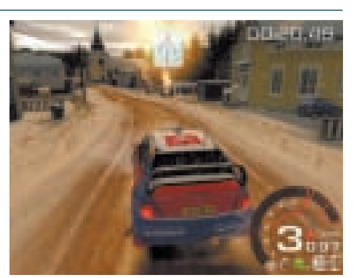
WRC Rally Evolved

Playstation 2
Grafik 88 %
Sound 77 %
86 % Spielspaß

Die fünfte "WRC"-Episode startet mit justierbarem Fahrverhalten und wunderschöner Optik durch.



PS2 Die stimmige Umgebung mit hoher Fernsicht und überraschenden Hindernissen wird durch optische Spielereien wie Regen passend ergänzt.





PS2 Die verschlungene Streckenführung fordert höchste Konzentration.

Die reale "WRC"-Meisterschaft ist nach einer dramatischen wie tragischen Saison bereits entschieden (Sebastian Loeb machte das Rennen). Aber PS2-Jünger dürfen nun wieder selbst um die aktuelle Offroad-Krone kämpfen.

Die größte Neuerung betrifft das Fahren an sich: So greifen Hilfen wie Lenkassistent, Traktionskontrolle und Bremsassistent Einsteigern bereitwillig unter die Arme. Jedoch können versierte Raser die Hilfen in jeweils zehn Stufen abschalten. So passt sich das Fahrzeughandling den eigenen Vorstellungen an. Gezielte Drifts und schnelle Kurvenfahrten sind kein Problem. Daneben braucht Ihr Euch nicht mehr über zu späte Beifahrerkommentare ärgern – das Timing ist einstellbar. Außerdem gibt der plapperfreudige Copilot während der Fahrt gern seine Meinung von sich.

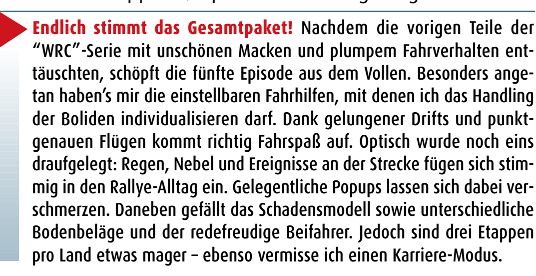
Gefeilt wurde auch an den Etappen: So kämpft Ihr mit einer unübersichtlichen wie überraschenden Streckenführung. Eine Vielzahl unterschiedlicher Kurven, Senken sowie Kuppen sorgen für Abwechslung und fordern den richtigen Drift. Zwar erweisen sich die Bodenbeläge als nicht allzu unterschiedlich, aber Unebenheiten, Kuppen, Buckel und fies platzierte Felsen halten Euch auf Trab. Gerade anfangs macht Ihr Bekanntschaft mit dem verschärften Schadensmodell, das sich nicht nur auf Karosserie, sondern auch auf Getriebe, Motor, Räder etc. auswirkt. Schäden dürfen nach jeder Etappe innerhalb eines Zeitlimits repariert werden. Löblich: Das konfigurierbare Fahrzeug-Setup lässt sich speichern.

Ereignisreiche Raserei

Zusätzlich bergen die Pisten so manche Überraschung: Herumliegenden Bäumen, Steinschlägen und ausgeschiedenen Konkurrenten müsst Ihr ausweichen. Wilde Tiere und animierte Zuschauer machen erst im letzten Moment die Straße frei. Zusätzlich ändert sich oftmals die Wetterlage während der Fahrt. So startet Ihr bei Sonnenschein, nur um später durch heftige Regenschauer zu rutschen. Nebel, Wasserspritzer oder Schneeflocken auf dem Bildschirm sorgen für zusätzliche Atmosphäre.

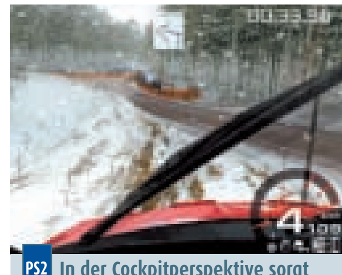
Unter den Spielmodi finden sich neben Einzeletappen, Rallyes und einer kompletten WRC-Meisterschaft waghalsige 'Oldtimer-Herausforderungen' und 'Rallyecross'. Dabei rast Ihr auf Rundkursen gegen drei Kontrahenten um den Sieg.

Grafisch überzeugt "WRC" mit Echtzeitschatten und malerischen Hintergründen. Massig Details am Streckenrand und die serientypische hohe Fernsicht dürfen auch nicht fehlen. *ts*



Thomas Stuchlik

Endlich stimmt das Gesamtpaket! Nachdem die vorigen Teile der "WRC"-Serie mit unschönen Macken und plumpem Fahrverhalten enttäuschten, schöpft die fünfte Episode aus dem Vollen. Besonders angetan haben's mir die einstellbaren Fahrhilfen, mit denen ich das Handling der Boliden individualisieren darf. Dank gelungener Drifts und punktgenauen Flügen kommt richtig Fahrspaß auf. Optisch wurde noch eins draufgelegt: Regen, Nebel und Ereignisse an der Strecke fügen sich stimmig in den Rallye-Alltag ein. Gelegentliche Popups lassen sich dabei verschmerzen. Daneben gefällt das Schadensmodell sowie unterschiedliche Bodenbeläge und der redefreudige Beifahrer. Jedoch sind drei Etappen pro Land etwas mager – ebenso vermisse ich einen Karriere-Modus.



PS2 In der Cockpitperspektive sorgt der Scheibenwischer für freie Sicht.

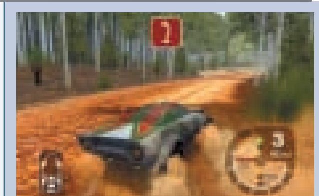


PS2 Als wieselflink erweisen sich die Zuschauer beim Ausweichen.

▪▪▪ Der große Rallye-Vergleich ▪▪▪

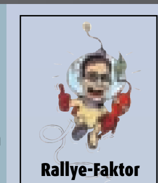
Welcher Offroader ist einen Kauf wert? Lohnt sich der Rallye-Part von Asphalt-Rasern?

Colin McRae Rally 2005



Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✔✔✔	Rallye-Strecken ✔✔✔✔✔	Rallye-Autos ✔✔✔✔✓	Splitscreen ✔✔✓✓✓
Setup ✔✔✔✓✓	Rallye-Autos ✔✔✔✔✔	Umgebung ✔✔✔✓✓	Online ✔✔✔✓✓
Schadensmodell ✔✔✔✔✔	Karriere ✔✔✔✔✓	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✔✔✔✔✓	Freispielbare Boni ✔✔✔✔✓		

Besonderheiten
Per Tastendruck lässt sich die so genannte 'Extremlenkung' zuschalten, um den Lenkeinschlag zu vergrößern und engste Kurven nehmen zu können.



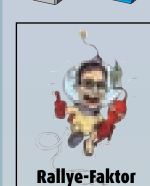
90% Spielspaß
Gewohnt fesselnd: Die Mixtur aus Realismus und exzellenter Spielbarkeit bleibt unerreicht.

Richard Burns Rally



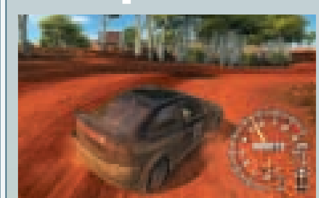
Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✔✔✓	Rallye-Strecken ✔✔✔✓✓	Rallye-Autos ✔✔✓✓✓	Splitscreen ✓✓✓✓✓
Setup ✔✔✔✔✔	Rallye-Autos ✔✔✓✓✓	Umgebung ✔✔✓✓✓	Online ✔✓✓✓✓
Schadensmodell ✔✔✔✓✓	Karriere ✓✓✓✓✓	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✔✔✔✔✓	Freispielbare Boni ✔✓✓✓✓		

Besonderheiten
Kommt Ihr von der Strecke ab, ruft Ihr im Optionsmenü Zuschauer um Hilfe – das kostet aber Zeit. Daneben beeindruckt das monumentale Setup.



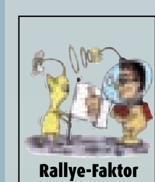
76% Spielspaß
Anspruchsvolle, aber frustrierende Rallye-Sim mit unerreichtem Realismus für Profis.

RalliSport Challenge 2



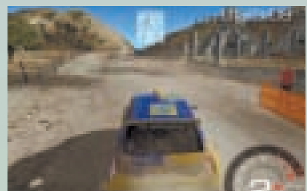
Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✓✓✓	Rallye-Strecken ✔✔✔✔✓	Rallye-Autos ✔✔✔✓✓	Splitscreen ✔✔✔✔✓
Setup ✔✔✔✓✓	Rallye-Autos ✔✔✔✔✓	Umgebung ✔✔✔✔✔	Online ✔✔✔✔✓
Schadensmodell ✔✔✔✔✓	Karriere ✔✔✔✔✓	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✔✓✓✓✓	Freispielbare Boni ✔✔✔✓✓		

Besonderheiten
Hier gibt's keine klassische Rallye, sondern Gegner auf der Piste. Die stimmungsvolle Optik kann sich auch heute noch sehen lassen.



88% Spielspaß
Rundum kräftig aufgemotztes Rallye-Spektakel mit starker Optik und tollem Arcade-Feeling.

WRC Rally Evolved



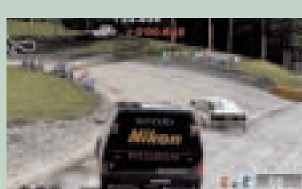
Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✔✔✓	Rallye-Strecken ✔✔✔✔✓	Rallye-Autos ✔✔✔✔✓	Splitscreen ✓✓✓✓✓
Setup ✔✔✔✔✓	Rallye-Autos ✔✔✔✔✔	Umgebung ✔✔✔✔✔	Online ✔✔✔✓✓
Schadensmodell ✔✔✔✔✓	Karriere ✓✓✓✓✓	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✔✔✔✔✔	Freispielbare Boni ✔✔✔✔✔		

Besonderheiten
Drei Fahrhilfen lassen sich beliebig justieren – auch während der Fahrt. So kommen Einsteiger wie Profis schnell mit dem Wagen klar.



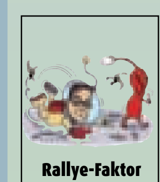
86% Spielspaß
Der fünfte "WRC"-Teil startet mit justierbarem Fahrverhalten und wunderschöner Optik durch.

Gran Turismo 4



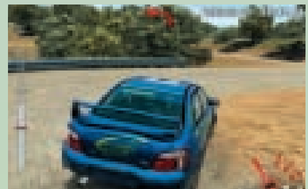
Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✓✓✓	Rallye-Strecken ✔✓✓✓✓	Rallye-Autos ✔✔✔✔✔	Splitscreen ✔✔✔✓✓
Setup ✔✔✔✔✔	Rallye-Autos ✔✔✔✔✓	Umgebung ✔✔✔✔✔	Online ✓✓✓✓✓
Schadensmodell ✓✓✓✓✓	Karriere ✔✔✔✔✔	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✓✓✓✓✓	Freispielbare Boni ✔✔✔✔✓		

Besonderheiten
Nur sieben Rallye-Kurse finden sich als Bonus zum Hauptspiel. Das rutschige wie etwas frustige Fahrverhalten gefällt nur Profis.



94% Spielspaß
Der Rasertraum setzt auf dem Asphalt Maßstäbe – jedoch mangelt's in Sachen Offroad.

DTM Race Driver 2



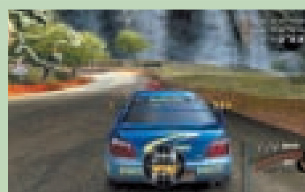
Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✓✓✓	Rallye-Strecken ✔✓✓✓✓	Rallye-Autos ✔✔✔✓✓	Splitscreen ✔✔✔✓✓
Setup ✔✔✔✔✓	Rallye-Autos ✔✓✓✓✓	Umgebung ✔✔✓✓✓	Online ✔✔✔✔✔
Schadensmodell ✔✔✔✔✓	Karriere ✔✔✔✔✓	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✔✓✓✓✓	Freispielbare Boni ✔✔✓✓✓		

Besonderheiten
Die simplen und kurzen Rallye-Etappen sowie Rallyecross-Rennen sind nur Dreingabe und ersetzen kein Rallye-Spiel.



89% Spielspaß
Grafisch edles Rennsportspektakel mit viel Abwechslung, aber magerem Rallye-Teil.

Enthusia Professional Racing



Realismus	Umfang	Grafik	Mehrspieler
Bodenbeläge ✔✔✓✓✓	Rallye-Strecken ✔✓✓✓✓	Rallye-Autos ✔✔✔✔✓	Splitscreen ✔✔✔✓✓
Setup ✓✓✓✓✓	Rallye-Autos ✔✔✓✓✓	Umgebung ✔✔✔✓✓	Online ✓✓✓✓✓
Schadensmodell ✓✓✓✓✓	Karriere ✔✔✔✓✓	Fahrverhalten: Arcade .... Simulation	
Beifahreransagen ✓✓✓✓✓	Freispielbare Boni ✔✔✔✓✓		

Besonderheiten
Profis nutzen die VGS-Anzeige, welche Traktion und Schwerpunkt des Wagens angibt. In der eintönigen Wüste erwarten Euch Zufallsstrecken.



83% Spielspaß
Spielsystem und erfühlbares Fahrverhalten funktionieren nicht so recht auf Schotter.

✔✔✔✔✔ = volle Wertung. ✓✓✓✓✓ = nicht vorhanden. Die Spielspaßwertung bezieht sich auf das komplette Spiel.





Xenosaga 2 Jenseits von Gut und Böse



PS2 Turmhohe Riesenroboter sind ein Markenzeichen der "Xenosagas". KOS-MOS' engelförmige Kampfmaschine feuert heißes Plasma.



PS2 Galaktisch: Gestrandet zwischen zwei schwarzen Löchern kann die Crew des Raumschiffs ELSA nur noch auf Shions Truppe und Ihre Mechs hoffen.

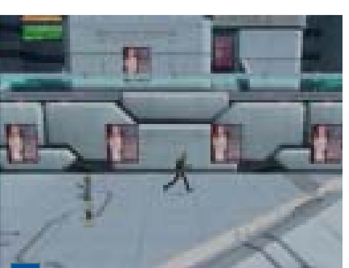
Nachdem das erste Kapitel der "Xenosaga" den Weg in deutsche Händlerregale nicht finden konnte, schickt Namco wenigstens die zweite Episode von Monoliths mehrteiligem Zyklus ins Nietzsche-Land. Das technisch inzwischen angegraute Rollenspiel lässt mit übersetzten Bildschirmtexten wie gehabt die philosophischen Muskeln spielen und führt die Geschichte um die androide Schönheit KOS-MOS und deren Schöpferin Shion Uzuki in die moralethische Ecke. Nebencharaktere aus der ersten Episode werden in "Jenseits von Gut und Böse" ebenso stärker beleuchtet, wie die Motivationen und Vorgeschichten diverser Antagonisten.

Universale Soldaten

Im Zentrum der Handlung steht immer noch der Kampf der ins All emigrierten Menschheit gegen die Gnosis-Aliens, der erzählerische Fokus zielt diesmal aber stärker auf die gesamte Heldentruppe, die bis auf einige Neulinge aus dem Vorgänger übernommen wurde. So erfahrt Ihr mehr über die gemeinsame Vergangenheit der Clone Junior und Albedo, werdet Zeuge einer Psychoanalyse des künstlichen Kindes Momo und lernt Shions Bruder, einen literarisch gebildeten Samurai kennen. So komplex und facettenreich die in ausufernden Sequenzen präsentierte Handlung auch sein mag, im Innersten wird "Xenosaga 2" von einem herkömmlichen Rollenspielsystem japanischer Prägung zusammengehalten. Mit bis zu drei aktiven Charakteren erkundet Ihr die aus feststehenden Kameraperspektiven eingefangenen Areale. Weltallstädte und virtuelle Psychowelten stehen dabei ebenso auf dem Navigationsraster wie kolossale Raumschiff-Moloche und galaktische Kriegsgebiete. Entweder zu Fuß oder im Cockpit durchgestylter Riesenrobos quatscht Ihr Passanten an und lasert nervige Hindernisse weg. Nach maximal 10 Stunden Spielzeit und dem Wechsel auf die zweite DVD werdet Ihr mit komplexeren Dungeons konfrontiert, in denen Ihr die Größenverhältnisse von Menschen und Mechas nutzen müsst um weiterzukommen. Berühren Euch dabei patrouillierende Kontrahenten, schaltet das Spiel in den Rundenmodus und der Kampf um die Zukunft der Menschheit, oder zumindest das Schicksal Eurer Helden, beginnt. Monolith verzierte die klassischen RPG-Duelle mit allerlei taktischen Finessen und Combos: So haben die meisten Gegner bestimmte Trefferzonen, die Ihr in der richtigen Reihenfolge anvisieren müsst. Seid Ihr schließlich durch die Deckung des Feindes gedrungen, könnt Ihr angesparte Attacken und so genannte 'Boost'-Zusatzangriffe zu Kombinationen verbinden, die auch mächtige Bossgegner in Sternenstaub verwandeln. Siegreiche Xenokrieger dürfen mit gewonnenen Erfahrungspunkten diverse Fähigkeiten in einem umfangreichen Baumdiagramm freischalten. Die Fähigkeitsbäume Eurer



PS2 Stirb, Kiste! Shions Samurai-Bruder schafft sich Raum mit dem Katana.





PS2 Die Aufgaben des 'Globalen Samariter'-Programms grenzen an Beschäftigungstherapien: Plakate kleben und Briefe austragen sind klassische Subquests.

Max Wildgruber

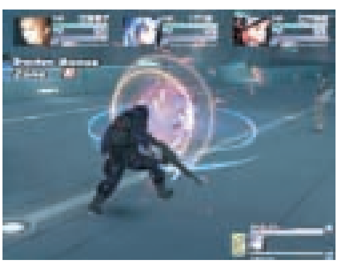


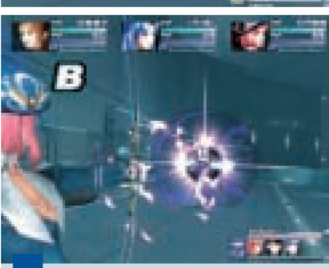
Kein universeller Überflieger, sondern nahrhafte Schonkost für Serienfans. Vom ehrwürdigen RPG-Schwergewicht "Xenogears", das zu PSone Zeiten den Grundstein der Serie legte, ist nicht mehr viel übrig. Blendet man die abgefahrene Story der Weltall-Oper und die üppigen aber nicht interaktiven Erzählszenen aus, bleibt spielerisch nur noch besseres Mittelmaß. Viele Aufgaben und Bossgegner sind nur durch 'Trial and Error'-Verfahren zu meistern. Oftmals müsst Ihr stur die gesamte Belegschaft einer Raumstation anquatschen, bis Ihr den Gesprächspartner findet, der als Trigger für die nächste Storysequenz fungiert. Außerdem vermisst man ein ordentliches Wirtschaftssystem und Abwechslung bei der Charakterentwicklung. An der spannenden Inszenierung der Gefechte, sowie dem galaktisch-pompösen Szenario gibt es dagegen nichts auszusetzen. Wer den Vorgänger als Importfassung mochte, wird mit der befriedigend lokalisierten zweiten Episode durchaus seinen Spaß haben. Trotzdem bleibt ein bitterer Nachgeschmack, denn die inspirierte Mythenwelt von Xenosaga hätte spielerisch mehr als nur Durchschnittsware verdient.



PS2 Die steril-bunte Weltallmetropole auf dem Planeten 'Second Miltia' bietet viele Gelegenheiten für Erkundungen und einträgliche Nebenaufgaben.

Charaktere sind dabei identisch, Abwechslung kommt durch mächtige Spezialfähigkeiten auf, die Ihr Euch durch das Lösen von Nebenquests verdienen müsst. So klebt Ihr im Rahmen des 'Globalen Samariter'-Hilfsprogramms Plakate an, tragt Briefe aus oder sammelt Teile eines Riesenroboters. Im Gegensatz zum linearen Hauptplot könnt Ihr diese Miniaufgaben recht flexibel angehen. Habt Ihr etwas verpasst, dürft Ihr durch ein holographisches Computernetzwerk an bereits besuchte Orte zurückkehren, unerledigte Heldentaten angehen oder Items und Erfahrung sammeln. Um Spielern ohne Kenntnis der ersten Episode den Einstieg in die Handlung zu erleichtern, wurden der PAL-Fassung die Zwischensequenzen aus "Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht" im DVD-Format beigelegt. *mw*





PS2 Schlagkräftiges Gespann: Die Damen KOS-MOS und Momo räumen ab.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

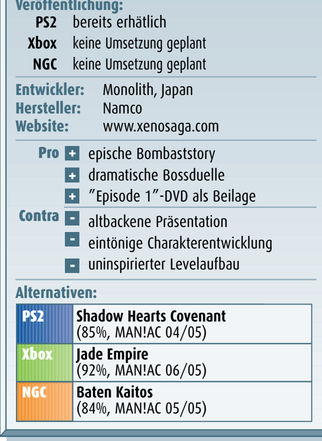
USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



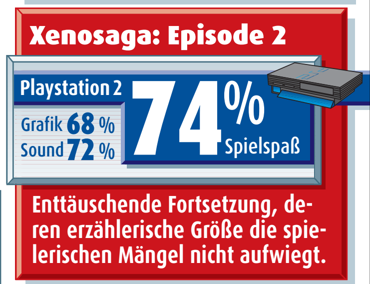
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Monolith, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.xenosaga.com

Pro
+ epische Bombaststory
+ dramatische Bossduelle
+ "Episode 1"-DVD als Beilage

Contra
– altbackene Präsentation
– eintönige Charakterentwicklung
– uninspirierter Levelaufbau

Alternativen:
PS2 Shadow Hearts Covenant (85%, MAN!AC 04/05)
Xbox Jade Empire (92%, MAN!AC 06/05)
NGC Baten Kaitos (84%, MAN!AC 05/05)



Xenosaga: Episode 2

Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 72 %
74 % Spielspaß

Enttäuschende Fortsetzung, deren erzählerische Größe die spielerischen Mängel nicht aufwiegt.

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de
Ihr wollt mehr...kommt vorbei
unser volles Angebot im PrimalGames Megastore
- Kurt Schumacher Platz Ecke Huestrasse
gegenüber des HBF Bochum oder .. im Internet unter...

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

Jetzt vorbestellen 399,00
249,99 Sony PSP Grundgerät
Perfect Dark Zero 59,99
Quake 4 64,99
Pursuit Force 55,99
GTA Liberty City 47,99
Fussball Pure je 54,99
SW Battlefront 2 je 54,99
American Wasteland je 54,99
NFS Most Wanted je 55,99
MK Shaolin Monks 44,99
Genji 57,99
Xenosaga 2 56,99
Gun je 54,99
DBZ Tenkaichi 56,99
WWE vs. Raw 2006 57,99
BurnOut Revenge je 54,99
Resident Evil 4 54,99
BF2 Modern Combat. je 54,99
Dead to Rights 2 je 57,99
FarCry 54,99
Call Of Duty 2 je 55,99
39,99 54,99 True Crime 2 je 54,99
Day of Reconing 2 57,99
Die Sims 2 je 55,99

Portofreie Lieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren

Wir führen auch das Programm für
X-BOX
GAMECUBE
PC GAMES
NINTENDO DS
NINTENDO GAMEBOY
ANIME&DVD
TRADING CARDS

Mehr unter www.primalgames.de
Bestellungen oder Vorbestellungen unter:
02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

Fire Emblem Path of Radiance



NGC Das kennen wir doch aus den GBA-Spielen! Die Handlung wird Euch in Standbildern und Textboxen erzählt – Einfluss dürft Ihr keinen nehmen.



NGC Leider lässt sich das Schlachtfeld nur in drei Stufen zoomen und drehen.

NGC Wie wir's auch drehen – die Mauer blockiert das Blickfeld.

Nach zwei GBA-Ausflügen schafft es Nintendos traditionsreiche Strategie-Serie endlich auf den Gamecube – mitsamt allen Markenzeichen wie Rundenkampf, Waffen- bzw. Magie-Dreieck, gezeichneten Charakter-Portraits und ausführlichen Kampfanimationen. Die zahlreichen Fans der Serie wissen, wovon die Rede ist – und können die beiden nächsten Absätze getrost überspringen.

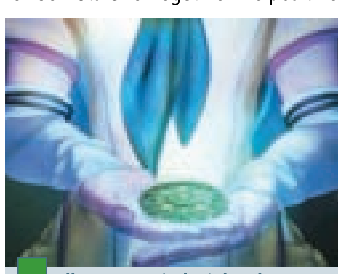
Zug um Zug

"Zug um Zug" heißt: Hier bewegt Ihr Eure Truppe nicht in Echtzeit, vielmehr schubst Ihr berittene Axtschwinger, Lanzenträger, Priester, Magier und Schwertkämpfer Runde für Runde über das Schlachtfeld.

Der Vorteil des betagten, aber bewährten Systems: Ihr könnt Eure nächste Aktion sorgältig planen, in aller Gemütsruhe negative wie positive Folgen gegeneinander abwägen und Euch auch für die nähere Zukunft bereits eine ausgefuchste Strategie zurechtlegen. Das klingt wie Schach? Der Vergleich ist angebracht – nur, dass "Fire Emblem" und seine Genre-Kollegen mit all ihren Charakterklassen, Fertigkeiten, Waffen, Ausrüstungsgegenständen sowie Terrain-Typen noch ungleich komplexer sind und das Taktik-Genre um Rollenspiel-Elemente bereichern. Das heißt im Klartext: Ihr manövriert Eure (meist beschaulich geratene) Heldentruppe nicht nur über das Schlachtfeld – nein, mit jedem Sieg sorgt Ihr auch dafür, dass der jeweilige Charakter an Erfahrung gewinnt und dem Ideal eines Meisterkämpfers oder -magiers ein Stück näher kommt. Zwar dürft Ihr nicht wie in vielen RPGs üblich beim Level-Aufstieg Punkte verteilen – aber immerhin lässt man Euch beim Erklimmen einer neuen Stufe beobachten, welche Werte Eures Recken in die Höhe schnellen. Wer seine Helden lieb hat, der tut ihnen außerdem was Gutes, indem er im Kampf immer schön auf das (den Fans altbekannte) Waffen- und Magie-Dreieck achtet.

Flotter Dreier

Waffen-Dreieck... was ist das? Ein besonderes Wurfgeschoss? Ein okkultes Symbol? Nö – alles falsch: gemeint ist die Wirkung unterschiedlicher Waffengattungen aufeinander. Das in "Fire Emblem" verwendete Rezept entbehrt zwar jeglicher historischer Grundlage – aber ähnlich wie das gute alte "Schere, Stein, Papier"-Spiel funktioniert es wunderbar... und erlaubt reichlich taktischen Tiefgang, ohne dass Ihr Euch mit komplexen Elemente-Tabellen Marke "Pokémon" rumschlagen müsst. Schwerter sind besonders wirksam beim Angriff auf Axtkämpfer, Äxte setzt Ihr am besten



XB Alle paar Kapitel winken kurze, aber hübsche Render-Filmchen.



PS2 Unser Axtkämpfer geht auf einen feindlichen Reiter los. Leider sind die 3D-Modelle reichlich dröge geraten...



PS2 ... und die trägen Kamerafahrten nerven schnell. Also: Rasch ins Menü und die Kampf-Animation deaktiviert!




NGC Auf fast jeden Angriff folgt ein Gegenangriff: Wer mächtige Elite-Kämpfer wie unsere Titania (rechts) angreift, bezahlt meist mit seinem Kopf.



NGC Unmittelbar vor dem Angriff dürft Ihr zwischen allen Waffen im Heldenrucksack die geeignetste wählen.

beim Kampf gegen Lanzenträger ein, und mit Lanzen wiederum seid Ihr gut bedient, wenn Euch ein Schwertkämpfer auf die Pelle rückt. Das hört sich kompliziert an, geht Euch aber erstaunlich fix in Fleisch und Blut über. Außerdem verraten Euch kleine Pfeile im Angriffsmenü, ob Ihr beim Kampf gegen den aktuellen Widersacher einen solchen Waffenbonus genießt oder nicht. Auf Seiten der Zauberkundigen sieht's ähnlich aus: Auch Elemente wie Wind, Feuer und Licht lassen sich auf diese Weise einordnen und für clevere Taktiken einsetzen.

Und für alle, die sich mit Strategie-Spielen noch schwer tun, gibt's ein Einsteiger-sicheres Tutorial, in dessen Verlauf Euch ein fesches Manga-Mädel in die hohe Kunst des Schlachtpläne-Schmiedens einführt. Außerdem erfahrt Ihr hier Wissenswertes über Details wie Siegesbedingungen oder die Verwaltung Eurer Ausrüstung.

Die nächste Generation

Wer die Serie kennt und sich die letzten beiden Abschnitte trotz unserer Warnung nicht gespart hat, merkt schon: Das neue "Fire Emblem" ist spielerisch eine fast exakte Kopie seiner kleinen GBA-Brüder. Neu sind einzig das etwas umfangreichere Menü fürs Truppen-Management sowie die Möglichkeit, in der Schlacht gewonnene Bonus-Erfahrungspunkte in neue Fertigkeiten zu investieren. Und sind noch genügend EP übrig, spendiert Ihr Euren Schützlingen zusätzlich einen Stufenaufstieg außerhalb der Reihe. Die deutlichste Neuerung dagegen ist der Zugewinn einer neuen Grafikdimension: Aus 2D wird 3D – die platten Comic-Tapeten sind von Polygon-Bäumen gesäumten Textur-Straßen und dreidimensionalen Ruinen gewichen. Und statt der berüchtigten Zeichentrick-Kampfanimationen gibt's jetzt Kamerafahrten durch kleine 3D-Arenen: Treten zwei Feinde gegeneinander an, weicht die Spieleoptik einer kurzen Echtzeit-Sequenz.

Umso erstaunlicher, dass die Geschichte selber nach wie vor mit gezeichneten Manga-Helden illustriert und Textbox für Textbox erzählt wird – zeitgemäßen Luxus wie Sprachausgabe oder aufwändige Animationen gibt's nur in den spärlich gesäten, vorgerenderten Filmchen. *rb*



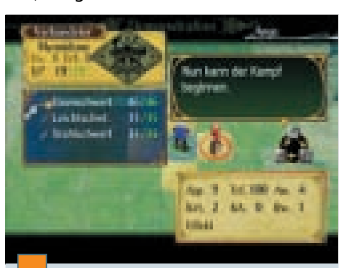
NGC Bequem: Das blaue Bodenraster zeigt Euch, wie weit und wohin Ihr Eure Helden ziehen dürft.



NGC Liegt hier vor Euch ausgebreitet: Die schöne, neue "Fire Emblem"-Welt.

Robert Bannert

Nintendo hat die spielerischen Qualitäten der altehrwürdigen Strategie-Reihe ohne Abstriche auf den Gamecube gerettet – aber leider um keinerlei Hardware-gemäße Neuerung ausgebaut. Auf einer Pocket-Konsole sind das herrlich unkomplizierte Dreiecks-Konzept und die flotten bis possierlichen Kopffüßer-Schlachten Trumpf – aber von einem Strategiespiel für Nintendos Großen erwartet man mehr. Warum ist es mir nach wie vor nicht möglich, mit meinen Charakteren durch die Straßen und Gassen der "Fire Emblem"-Städte zu flanieren? Wieso sehe ich meine Helden abseits der Schlachten nur als statische Comic-Figürchen, mit denen ich keinerlei Einfluss auf die Handlung nehmen darf? Und gibt es einen Grund dafür, die Augen der Fan-Gemeinde mit derart klobigen Protagonisten zu beleidigen? Auf dem GBA sind die kurzen, knackigen Kampfsequenzen echte Hingucker, aber ihr lahmes Polygon-Pendant lädt bestenfalls zur Deaktivierung über das Optionsmenü ein. Fans der Serie freuen sich über schnelle Schlachten auf gewohnt hohem "Fire Emblem"-Niveau – den Charme des Originals jedoch konnte Nintendo weder bewahren, noch erneuern.



NGC Erklärt alle Kniffe im Detail: Das jederzeit abbrechbare Tutorial.



Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			-
Online			-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 USK

Preis: ca. 60 Euro



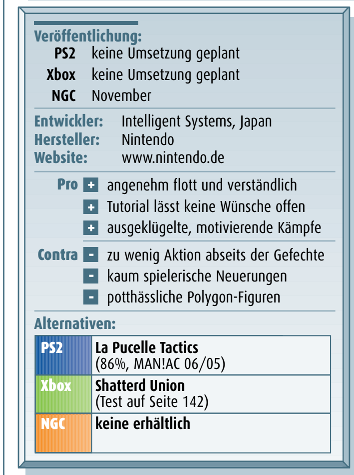
Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

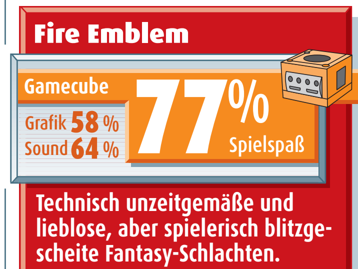
Entwickler: Intelligent Systems, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ angenehm flott und verständlich
+ Tutorial lässt keine Wünsche offen
+ ausgeklügelte, motivierende Kämpfe

Contra
- zu wenig Aktion abseits der Gefechte
- kaum spielerische Neuerungen
- potthässliche Polygon-Figuren

Alternativen:

PS2	**La Pucelle Tactics** (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox	**Shatterd Union** (Test auf Seite 142)
NGC	**keine erhältlich**



Fire Emblem

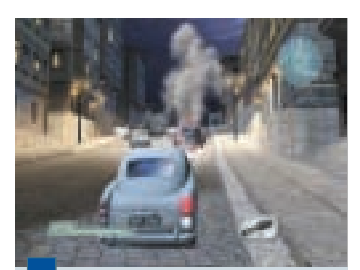
Gamecube
Grafik 58 %
Sound 64 %
77% Spielspaß

Technisch unzeitgemäße und lieblose, aber spielerisch blitzgescheite Fantasy-Schlachten.





007 Liebesgrüße aus Moskau

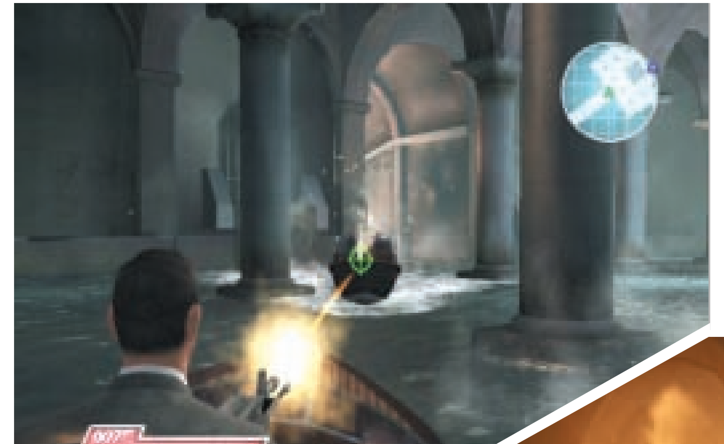


PS2 007 auf mobilem Zerstörungs-Tripp durchs nächtliche Istanbul.

Russische Liebesgrüße sind stürmisch – zumindest wenn man Bond-Erfinder Ian Flemming Glauben schenkt: Seine von überholten Feindbildern durchsetzten Agentenspektakel sind weder aktuell, noch politisch korrekt – aber trotzdem 'in' wie am ersten Tag.

Darum und weil der einzige wahre 007-Agent eben nach wie vor der smarte Jung-Connery bleibt, setzt Electronic Arts den zweiten Kino-Bond "Liebesgrüße aus Moskau" jetzt als bleihaltiges Third-Person-Abenteuer für alle stationären Konsolen um (der Gamecube-Test folgt nächste Ausgabe).

Entsprechend spazieren außer einem polygonalen Sean Connery noch jede Menge andere 3D-Darsteller mit aus der Vorlage bekannten Gesichtstexturen durch die von Russen gestürmten Zigeunerlager, die Kanalisation Istanbuls oder die britische Botschaft in der Türkei. Fans der Vorlage erleben zwischen stilecht nachempfundenen 60er-Jahre-Kulissen und Set-Designs wie denen von Bond-Altmeister Ken Adam ein Déjà-vu nach dem anderen: Mit ein bisschen Glück geht die 'virtuelle Neuverfilmung' ab sofort als letzter echter Bond in die Geschichte ein.



XB Die Kanäle von Istanbul laden zur explosiven Bootsfahrt...

PS2 Wer im Nahkampf die angezeigten Buttons drückt, kassiert Bonuspunkte.

XB ...oder einem Ausflug mit dem Raketenrucksack ein. Achtet dabei besonders auf die Bazooka-Schützen, die sich hinter Säulen und auf Plattformen verbergen!

"Mein Name...

...ist Bond, James Bond!" Diese Phrase liest man in so ziemlich jedem Artikel über eine 007-Versoftung, seit es Videospiele-Magazine gibt – aber aus keinem Mund klingt sie so schön wie aus dem von Sean Connery. Nachdem der 3D-Connery zu Beginn jedes Abschnitts durch ein nach Vorlagenvorbild gestaltetes Intro turnt (mit der Ingame-Engine verblüffend echt in Szene gesetzt), darf James Bond das tun, was er (direkt nach der Verführung blonder Luxus-Luder) am besten kann: mit seiner berüchtigten Walter PPK böse Buben umnieten, im Nahkampf mit dem Gewehrkolben allzu aufdringliche Fieslinge vermöbeln und Qs Spielzeuge schrotten. Die meisten technischen Gimmicks hielten zwar erst mit dem dritten Bond-Streifen ("Goldfinger") Einzug in den cineastischen Agenten-Kosmos – aber diese kleine Ungenauigkeit wollen wir den Designern nicht vorhalten.



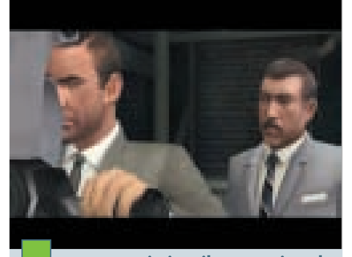
XB Die besten Taktiken im Feuergefecht (Auszug aus dem MI6-Handbuch): "Wer schneller schießt als der Gegner, kann sich die Schleicherei sparen."

Robert Bannert



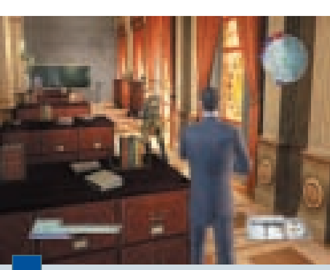
Ein Spiel wie die Filme: Die Versoftung des Connery-Bonds ist herrlich sinnfrei, angenehm unkompliziert und so charmant wie kein 007-Spiel zuvor. Nicht nur, dass es Euch einfach diebische Freude bereitet, als smart grinsender Connery loszulegen – das brachial inszenierte "Liebesgrüße aus Moskau" spielt sich auch noch so unheimlich rund, dass Ihr gar nicht mehr aufhören wollt, Feindagenten umzunieten, mit dem Raketenrucksack durch die Levels zu düsen oder (nach streng festgelegtem Kurs allerdings) mit dem Motorboot durch die Kanäle des früheren Konstantinopel zu schippern. In einer Zeit, in der die meisten Action-Highlights immer sperriger werden, mutet 'der neue Bond' wie ein Erholungsurlaub in eine Baller-Ära an, die sich mit weniger zufrieden gab, aber mindestens genauso viel Spaß brachte wie aktuelle Highend-Monster. Und vielleicht fangen die "Liebesgrüße aus Moskau" aus exakt diesem Grund den Charme der alten Film-Connerys so perfekt ein: Man lehnt sich bequem zurück, grinst zufrieden in sich hinein und hat jede Menge Spaß – ohne das Bildschirmgeschehen wirklich ernst zu nehmen. Weniger ist eben mehr.

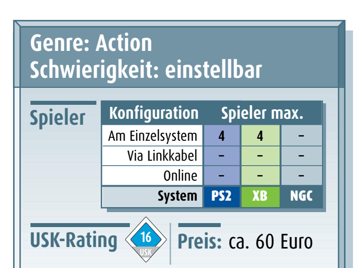

PS2 Männertraum? Zwei Zigeunerinnen prügeln sich um einen Kerl.


XB So smart wie im Film: Der virtuelle Bond und sein türkischer Kollege.

Dafür macht es einfach zu viel Spaß, mit dem Raketenrucksack Schurken durch den Äther zu jagen, dank Laser-Uhr selbst Panzerglas zu ignorieren, hinter der Kanone eines Motorboots Platz zu nehmen und den Q-Copter durch Luftschächte zu manövrieren. Und für Bond-Fans der Gimmick-Gipfel: Schickt an Bord des kultigen Aston Martins Lenkraketen auf die Reise durch die Gassen des nächtlichen Istanbuls oder deckt Verfolger-Vehikel so lange mit der MG ein, bis sie in einem Feuerball verglühen. Für Bond-Spiele fast schon obligatorisch ist der Wurfanker, mit dem Ihr Euch an Häuserwänden abseilt oder sie erklimmt.

Abseits ihrer Vehikel und Hightech-Hilfsmittel zeigt sich die Doppelnull vor allem schießwütig: James hechtet hinter Säulen, entfremdet umgestürzte Tische als Deckung und nimmt seine Widersacher bequem über die Log-on-Funktion ins Visier. Danach gibt es kein Entkommen mehr: Die Farbe des Fadenkreuzes ändert sich mit dem Zustand des Beschossenen – wer sich 'schwarz ärgert', der haucht unter dem Feuer des MI6-Spions sein Leben aus. *rb*


PS2 Fixer Agent: Schnell aus der Deckung springen und Abzug drücken!

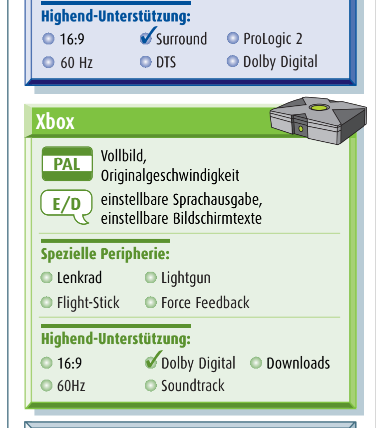

Genre: Action
Schwierigkeit: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16

Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

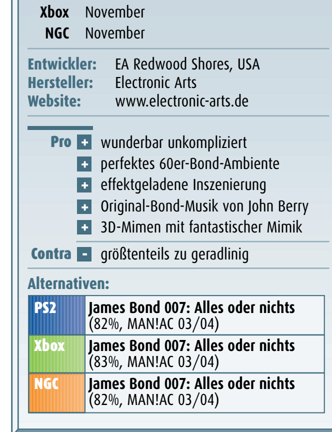
Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
○ 60Hz ○ Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

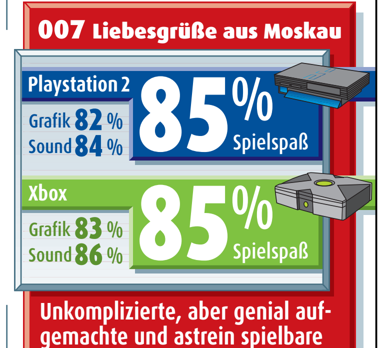
Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
+ wunderbar unkompliziert
+ perfektes 60er-Bond-Ambiente
+ effektgeladene Inszenierung
+ Original-Bond-Musik von John Berry
+ 3D-Mimen mit fantastischer Mimik

Contra
– größtenteils zu geradlinig

Alternativen:

PS2	James Bond 007: Alles oder nichts (82%, MAN!AC 03/04)
Xbox	James Bond 007: Alles oder nichts (83%, MAN!AC 03/04)
NGC	James Bond 007: Alles oder nichts (82%, MAN!AC 03/04)


007 Liebesgrüße aus Moskau

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 84 %
85 % Spielspaß

Xbox
Grafik 83 %
Sound 86 %
85 % Spielspaß

Unkomplizierte, aber genial aufgemachte und astrein spielbare Hommage an den besten 007.

SEIT ÜBER 12 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES
GAME:STORE
FRESH DYNAMITE DELIVERY
Shop: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN
TEL.0201-777225
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

FAR CRY INSTINCT PAL(18) UNCUT - XBOX - 59,95
THE SUFFERING2 PAL uncut XBOX / PS2 je 57,95
THE WARRIORS PAL uncut dt.Texte XBOX/PS2 je57,95
LÖSUNGSBUCH dt. 14,95
RESIDENT EVIL 4 PAL(18) komplett-dt.Texte-uncut 57,95 CHAINSAW CONTR. PS2 69,95
TRUE CRIME N.Y. uncut PAL(18)XB/PS2/GC je59,95 dt.cut XB/PS2/GC je57,95
G U N PAL uncut PAL (18)XB/PS2/GC je59,95 dt.cut(16)XB/PS2/GC je57,95
SNIPER ELITE uncut (18) PS2/XBOX je 49,95
GOD of WAR PAL uncut dt Texte,dt.Sprache 62,95
HALF-LIFE 2 PAL uncut XBOX only nur 57,95

XBOX360 ab 2 DEZ.- ÜBER 15 Spiel zum Release

XBOX TOPHITS
50 CENT PAL uncut (18) NOV.
CALL of DUTY 2 dt (18) NOV.
CALL of CTHULLUPALuncut Okt.
DEAD to RIGHTS 2 uncut 54,95
DARK WATCH PAL uncut 57,95
DOOM 3 Gamestore Edt. 49,95
EVIL DEAD 3 Regen. (18) 49,95
FAHRENHEIT dt 49,95
GTA SAN ANDREAS uncut 54,95
KINGDOM under FIRE 2 dt.57,95
HALO 2 dt. 29,95
MortalKombat Deception 24,95
NINJA GAIDEN BLACK 29,95
PRO EVOLUTION 5 dt. 57,95
TOTAL OVERDOSE UNCUT 57,95
THE SUFFERINGuncut(18) 29,95
SERIOUS SAM 2 uncut Okt.
SPARTAN WARRIORuncut 49,95
STAR WARS Battlefront 2 57,95

GAMECUBE TOPHITS
GEIST dt.uncut 54,95
Fire Emblem dt. 54,95
Pokemon XD + Memo 59 57,95
Resident Evil 4 dt.uncut 59,95
MARIO Soccer dt. 54,95
WWE DAY of Reckoning 2 54,95
TUROK EVOLUTION uncut 14,95
TIPS DES MONATS
GTA PSP UNCUT (18)
GTA PSP UNCUT(18)
GTA OKT.
Dead to Rights dt.Texte 54,95
Burnout Legends dt. 49,95
FIFA 2006 dt. 49,95
SSX On Tour dt. 49,95
Virtua Tennis dt. 49,95
UND VIELE SPIELE MEHR !

PLAYSTATION2 TOPHITS
COLD WINTER PAL uncut 54,95
CALL of Duty 2 dt.(18) Nov.
Dead to Rights 2 uncut (18)54,95
DARK WATCH uncut 57,95
EVIL DEAD 3 Regen.(18) 49,95
FIFA 2006 dt. 57,95
GTA San Andreas UNCUT 44,95
PRO EVOLUTION 5 dt. 57,95
SPARTAN T. Warrior uncut 49,95
SOUL CALIBUR 3 dt. Nov.
TOTAL OVERDOSE uncu(18)57,95
MortalKombat SHAOLIN(18)57,95
WWE Smackdown 2006 Nov.

XBOX 360 - XBOX 360
PERFECT DARK ZERO UNCUT DEZ
CALL of DUTY 2 dt. DEZ
DEAD RISING UNCUT DEZ.
QUAKE 4 UNCUT DEZ.
Über 15 Spiele - ab 2 DEZEMBER

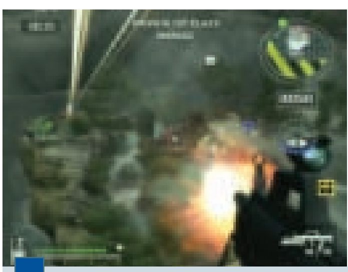
Telefonische Bestellannahme: 0201-777235
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro.
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!

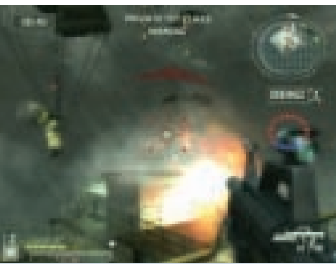






Battlefield 2 Modern Combat





PS2 Wer mit dem Fallschirm in die Kampfzone springt (links), muss mit fiesem Kreuzfeuer rechnen - aber auch Bodentruppen schlucken, wenn es Feinde regnet!

Drei Jahre nach den berühmten PC-Schlachten (siehe Kasten) kommt "Battlefield" endlich auch für Konsole: "Modern Combat" ist eine speziell an die Fähigkeiten von PS2 und Xbox angepasste Variante – das bedeutet zwar weniger Mitspieler, dafür entschädigt ein umfangreicherer Einspielermodus. In einem fiktiven Konflikt um Ölfelder in Kasachstan streiten sich die Truppen von China und der NATO. Dabei kommt es zu brenzligen Gefechten, die insgesamt 24 Soldaten in zwei Teams austragen: Ihr erobert und verteidigt rund ein Dutzend Einsatzgebiete, die sich taktisch deutlich unterscheiden. Auf Ölplattform und Tanker drängen sich die Verteidiger, während die Angreifer mit Fallschirmen mitten ins Kreuzfeuer springen. In der Stadt stürmen beide Seiten dagegen aus allen Richtungen die Kampfzone, dabei gilt es dunkle Seitengassen und Stellungen taktisch klug zu nutzen – wer aufs Dach kraxelt, kann manchem Feind in den Rücken fallen. Bei der Schlacht um die Brücke sind die Fronten klar verteilt: Hier müssen die Soldaten gemeinsame Großangriffe starten, um das andere Ende zu erreichen.

Eine starke Truppe

Bei der Konfrontation kommen modernste Ausrüstung und Taktik zum Einsatz: Die Einheiten spezialisieren sich auf Pionier, Special-Op, Infanterist, Scharfschütze und Versorgungssoldat. Natürlich besitzt jede Kampfklasse eigene Ausrüstung, die sich nicht nur in puncto Feuerkraft unterscheidet: Für den Nahkampf eignet sich vor allem der Sturmsoldat, dessen Gewehr einen Granatwerfer besitzt – zudem kann er das Schlachtfeld vernebeln. Mehr im Hintergrund halten sich Special-Ops und Scharfschützen, die jeweils mit Zielfernrohr und Schalldämpfer auf die Jagd gehen. Zudem besitzen beide Spezialtalente: Elitesoldaten legen C4-Sprengstoff und der Sniper kann per Laserstrahl Ziele für Luftangriffe markieren. Für Teamspieler ist besonders der Pionier interessant, weil er etwa Panzer nicht nur mit Bazooka und Minen aufhält, sondern auch Vehikel der Kumpanen repariert. Wenn dann noch ein Versorgungssoldat mit dabei ist, kann sich ein Team eingraben – der heilt seine Freunde und bewirkt mit dem MG auch einiges an der Front. Eine eingespielte Truppe kann so mit jedem Gegner fertig werden und stark verteidigte Stellungen im Handumdrehen einnehmen. Auch Mobilität ist kein Problem: Unter den 30 Vehikeln finden sich nicht nur Truppentransporter und Panzer, sondern auch Kampfhubschrauber und Schnellboote. Per Headset ruft Ihr mobile Kameraden herbei.

Online oder Offline?

"Battlefield 2: Modern Combat" ist vor allem ein Online-Shooter, denn ohne Gefechte mit intelligenten Mit-



PS2 Folgt dem Deck zur Ladung und platziert Sprengsätze: In den Solomissionen müsst Ihr mutig voraus stürmen und hoffen, dass die Kollegen nachrücken.

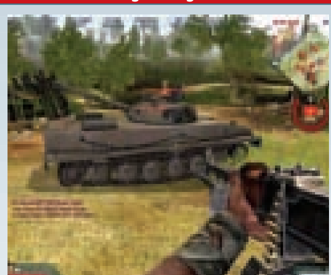


XB Jetzt wird's eng: Die mächtigen Kampfhelis heizen Euch mit Raketen und Miniguns ein. Nur ein Scharfschütze hat schon mal das Glück und trifft den Piloten!

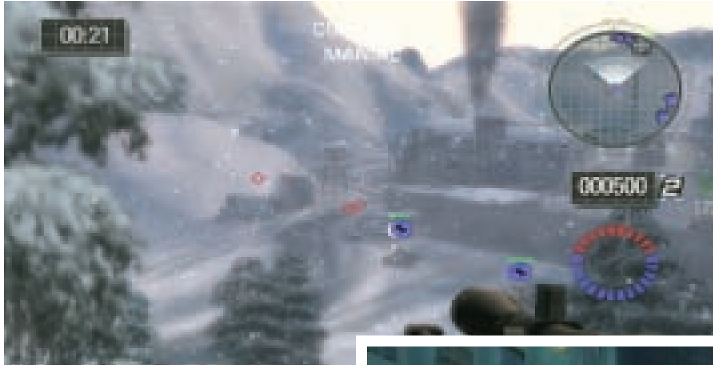
▪▪▪ Die Battlefield-Serie ▪▪▪

MAN!AC verrät, welche Schlachten PC-Soldaten bereits geschlagen haben...

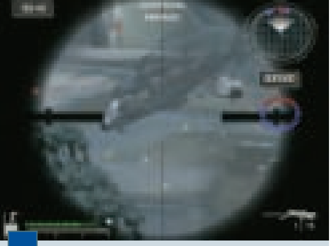




2002 überrascht "Battlefield 1942" (links) PC-Soldaten erstmals mit Massenschlachten, in denen ausschließlich Online-Kämpfer agieren: Bis zu 64 Spieler stellen gemeinsam berühmte WW2-Schlachten nach, wie die um Berlin, Stalingrad und El Alamein. Heim-Designer bieten kostenlose Mods wie "Desert Combat", mit denen man auch moderne Truppen steuern kann. 2004 erscheint zudem die Dschungel-Alternative "Battlefield Vietnam" (rechts), technische Verbesserungen suchen die PC-Söldner aber mit der Lupe.



PS2 Erobert die Industrieanlagen: Der Sniper auf dem Berg hat bei der Offensive den optimalen Überblick.



PS2 Stört den Nachschub: Am Landeplatz könnt Ihr Euch die wartenden Truppen in Ruhe vornehmen.

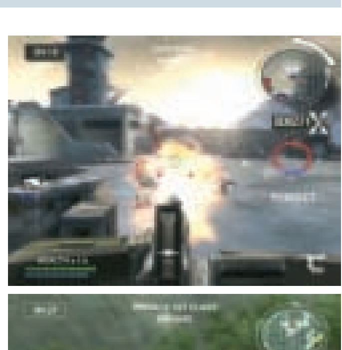


XB Gemeinsam sind wir stark: Mit Transportern fahrt Ihr Kollegen zum Einsatz.



XB Beim Convoy durch die City müsst Ihr vor allem auf freies Schussfeld achten: Wenn Euch Kollegen vor die Flinte fahren, solltet Ihr wechseln statt ballern.

spielern entgeht Euch der meiste Spaß. Der umfangreiche Solomodus macht trotzdem Sinn, denn nur mit trainierten Mitspielern klappt das Teamwork optimal. Wenn zu Beginn der Schlacht die Hälfte der Kameraden in die falsche Richtung irrt, vergeht erfahrenen Soldaten schnell die Lust. Es lohnt sich also erstmal die Kampagne zu spielen, denn hier folgt Ihr den Marschrouten diverser Missionen. Briefing und Drumherum sind recht knapp gehalten, aber die Befehle eindeutig: Ihr müsst Stellungen erstürmen und verteidigen sowie feindliches Material wie Fracht und U-Boote sprengen. Im Gegensatz zu den Online-Kämpfen spielt Ihr nicht nur einen Soldaten, sondern wechselt per Knopfdruck zum Kollegen im Fadenkreuz – selbst wenn dieser eine Meile entfernt steht, gerade einen Panzer oder Heli steuert. Das erspart Euch nicht nur endlose Märsche, sondern gibt Euch maßgeblichen Einfluss auf das Kampfgeschehen. So könnt Ihr bei einem Heliangriff blitzschnell mit der Luftabwehr antworten und die Bazooka des Pioniers zücken, wenn Panzer um die Ecke rollen – Eure KI-Kollegen denken selten soweit. Es handelt sich also um wüste Ballereien mit arrangierten Offensiven, in denen Ihr sämtliche entscheidenen Aktionen selbst in die Hand nehmen müsst. Ein klasse Training, das belohnt wird: Ihr kassiert Orden und Auszeichnungen, die alle Waffen sowie deren Upgrades (z.B. mehr Schuss im Magazin) freischalten. *oe*

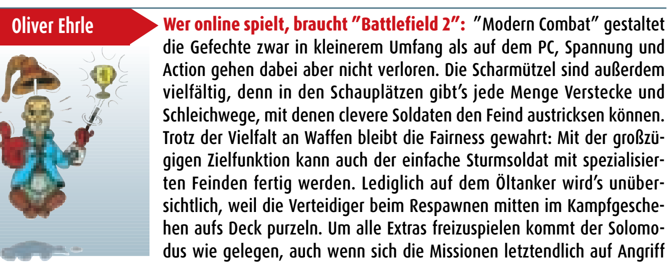




PS2 Sammelt in Missionen Orden: Ihr könnt Zeit, Material und Leben sparen.



XB Mit dem Panzer macht Ihr dicke Löcher, seid aber auch ein fettes Ziel.



Oliver Ehrle

Wer online spielt, braucht "Battlefield 2": "Modern Combat" gestaltet die Gefechte zwar in kleinerem Umfang als auf dem PC, Spannung und Action gehen dabei aber nicht verloren. Die Scharmützel sind außerdem vielfältig, denn in den Schauplätzen gibt's jede Menge Verstecke und Schleichwege, mit denen clevere Soldaten den Feind austricksen können. Trotz der Vielfalt an Waffen bleibt die Fairness gewahrt: Mit der großzügigen Zielfunktion kann auch der einfache Sturmsoldat mit spezialisierten Feinden fertig werden. Lediglich auf dem Öltanker wird's unübersichtlich, weil die Verteidiger beim Respawnen mitten im Kampfgeschehen aufs Deck purzeln. Um alle Extras freizuspielen kommt der Solomodus wie gelegen, auch wenn sich die Missionen letztendlich auf Angriff und Verteidigung in wechselnden Gebieten und mit unterschiedlicher Ausrüstung beschränken: Welcher Sniper schafft schon in einem Onlinematch ungestraft 100 Abschüsse in Folge? Da stört die mangelnde Intelligenz der CPU-Gegner wenig. Hier müsst Ihr nicht nur das Schussfeld, sondern die komplette Schlacht im Auge behalten und flink reagieren – so lernt Ihr taktische Manöver optimal!

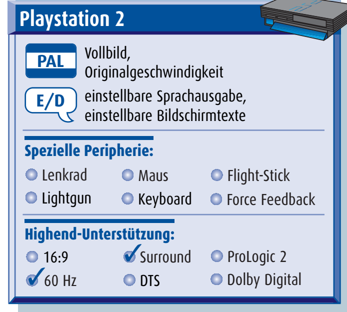


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	-
Via Linkkabel	-	-	-
Online	24	24	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

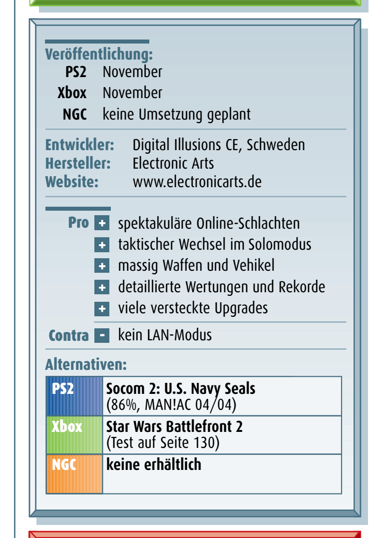


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
○ 60Hz ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Illusions CE, Schweden
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ spektakuläre Online-Schlachten
+ taktischer Wechsel im Solomodus
+ massig Waffen und Vehikel
+ detaillierte Wertungen und Rekorde
+ viele versteckte Upgrades

Contra
− kein LAN-Modus

Alternativen:

PS2	Socom 2: U.S. Navy Seals (86%, MAN!AC 04/04)
Xbox	Star Wars Battlefront 2 (Test auf Seite 130)
NGC	keine erhältlich



Battlefield 2

Playstation 2: 88% Spielspaß – Grafik 87 % – Sound 85 %

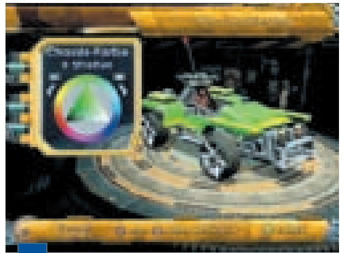
Xbox: 88% Spielspaß – Grafik 86 % – Sound 85 %

Die taktischen Feuergefechte sind solo nicht optimal, aber online ein Massivschlag!

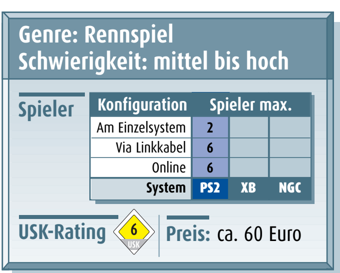




Jak X: Combat Racing



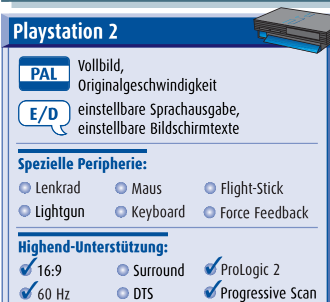
PS2 Ihr dürft Euer Fortbewegungsmittel ausgiebig aufpimpen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2		
	Via Linkkabel	6		
	Online	6		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro



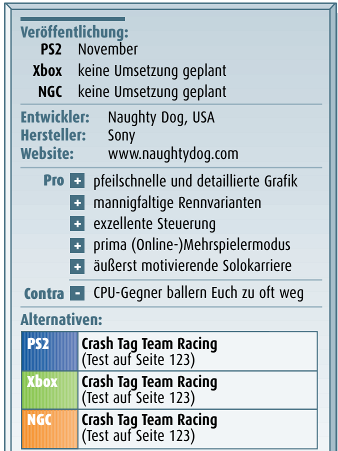
Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ✓ Progressive Scan



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Naughty Dog, USA
Hersteller: Sony
Website: www.naughtydog.com

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ mannigfaltige Rennvarianten
+ exzellente Steuerung
+ prima (Online-)Mehrspielermodus
+ äußerst motivierende Solokarriere

Contra
- CPU-Gegner ballern Euch zu oft weg

Alternativen:
PS2 Crash Tag Team Racing (Test auf Seite 123)
Xbox Crash Tag Team Racing (Test auf Seite 123)
NGC Crash Tag Team Racing (Test auf Seite 123)



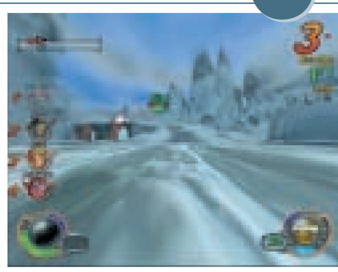
Jak X: Combat Racing

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 85 %
86 % Spielspaß

Rasante, ballerlastige Raserei mit etlichen kurzweiligen Rennmodi und Top-Steuerung.



PS2 Rasant, flüssig und pure Action: Auf den mannigfaltigen Strecken geht's heiß zur Sache. Jak wehrt sich mit dunkler Eco-Superwaffe gegen die Rivalen.





PS2 Rast in der Innenansicht (oben) und flüchtet vor Automatikwaffen.

Im dritten "Jak"-Hüpfabenteuer setzte sich das Langohr öfters hinter das Steuer von bis an die Schrauben bewaffneten Buggys. Bei "Jak X" geht die Liebe zu den blitzschnellen Boliden noch weiter: Wie Nintendos Maskottchen Mario wagt der Jump'n-Run-Experte nun einen Genrewechsel – vom Hüpfer zum Rennfahrer. Dabei lässt sich das Geschehen am besten als Mischung zwischen dem futuristischen "Wipeout" und der legendären "Super Mario Kart"-Serie beschreiben. Euer Held wählt zwischen zwei grundverschiedenen Rennboliden: Diese unterscheiden sich wesentlich in zahlreichen Kategorien wie Topspeed oder Panzerung. Diese Fertigkeiten wertet Ihr dank gewonnenem Zaster allesamt auf. Außerdem offerieren Euch die Entwickler kostenlose Lackierungen und eine verschwenderische Anzahl an zusätzlichen Extras wie etwa Wimpel, Helmen und Felgen.



PS2 Sammelt zeitstoppende Symbole, um die tickende Uhr zu bremsen.



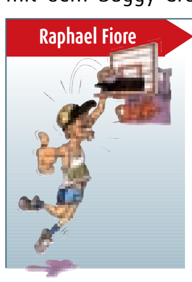
PS2 Die zahlreichen Mehrspielervarianten unterhalten langfristig.

Keine Rücksicht

Jetzt aber los: Im ausgedehnten Soloabenteuer müsst Ihr vier Cups erfolgreich abschließen. Für die Goldmedaille erhaltet Ihr jeweils drei Punkte und schaltet so nach und nach alle Strecken frei. Diese reichen von staubtrockener Wüste über grasgrüne Dschungelszenarien bis hin zu eiskalten Berglandschaften. Doch an der üppigen Landschaft könnt Ihr Euch höchst selten erfreuen: Die knallharten CPU-Gegner gönnen Jak keine Ruhe und ballern Euren Protagonisten rücksichtslos von der Strecke – das Spitzohr kurvt dann schon mal nur mit dem Buggy-Grundgerüst durch die Gegend. Glücklicherweise weiß sich Jak zu wehren: Sammelt verschieden farbige Eco-Symbole auf. Gelbe Steine spendieren Euch Angriffswaffen wie zielsuchende Raketen oder Maschinengewehr. Die roten Ecos nutzt Ihr dagegen zur Abwehr: Sobald Euch ein Feind im Visier hat, aktiviert Ihr ein Schutzschild oder legt ihm eine zerstörerische Sprengladung vor die Räder. Durch konsequenten Einsatz von Angriff- und Verteidigunswaffen ladet Ihr die dunkle Eco-Kraft auf. Diese stattet Euer Gefährt mit besonders durchschlagskräftigten Waffen aus.

Zur Energieauffrischung sammelt Ihr grüne Kreuze, für Extra-Speed sorgen blaue Turbokapseln. Neben normalen Rennen gegen sieben hochkarätige CPU-Fahrer messt Ihr Euch in haufenweise anderen Modi: Unterbietet z.B. in Zeitrennen die vorgegebenen Limits, sammelt in weitläufigen Arenen wertvolle Artefakte oder jagt wilde Monster. Ballerwütige Raser bringen im knappem Zeitlimit hunderte Drohnen von der Strecke. *rf*

Raphael Fiore



Meine anfängliche Bedenken weichen tosendem Beifall: "Jak X" ist keine billige Franchisen-Ausschlachtung. Euer Rennmobil steuert sich nämlich trotz voller Pad-Belegung exzellent und hat mit den teils hakeligen Rennausflügen aus "Jak 3" nichts gemein. Üblicherweise machen in Funracern Mehrspielerduelle am meisten Spaß. Doch das äußerst motivierende Solo-Abenteuer sorgt dank der breiten Wettbewerb-Palette für glänzende Augen: Besonders die aufwühlenden Zeitrennen und dramatische Cup-Wettkämpfe fesseln an das Pad. Auch die blitzsaubere, pfeilschnelle Optik, enorm aufrüstbare Vehikel und das breite Extrawaffensortiment bereiten Freude. Nur rigorose CPU-Gegner, die Euch zu oft von der Strecke ballern, stellen ein echtes Ärgernis dar.

Crash Tag Team Racing


PS2 Nett: Versenkt das Schiff, um eine Abkürzung im Rennen freizuschalten.



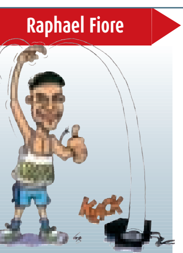
XB Feurige Gefechte: In den 'normalen' Rasereien gegen CPU-Gegner müsst Ihr Euch auf explosive Duelle einstellen. Das spärliche Extrawaffensortiment enttäuscht jedoch.

Bereits zum dritten Mal setzt sich die flauschige Beutelratte hinter das Fun-Racer-Lenkrad. Und in diesem Jahr hat sich Crash einiges vorgenommen: Im Abenteuer-Modus startet Euer immer zu Scherzen aufgelegter Protagonist nicht direkt im aufgemotzten Kart, sondern hüpft durch eine kunterbunte, mit Geheimnissen gespickte Welt. Zahlreiche Lebewesen geben Euch Ratschläge, verkaufen witzige Kostüme oder tauschen spezielle Gegenstände gegen neue Rennboliden. Auch die Umgebung gestaltet sich interaktiv: Drückt Wege öffnende Hebel oder löst Rätsel, die Rennabkürzungen freischalten. Auch die zahlreichen Minispiele heben sich von dem knalligen Renngeschehen positiv ab. Hockt Euch etwa in eine überdimensionale Bowlingkugel und hämmert Pinguin-Pins von der Bahn. Außerdem stirbt Euer Held in den Hüpfwelten tausend Tode, die frappierend an die des "Roadrunner"-Coyoten erinnern. Führt sie Euch zur Belustigung im Filmstudio erneut zu Gemüte!

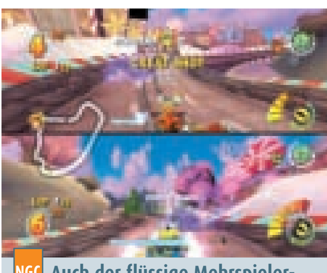
Ich will Spaß und geb' Gas

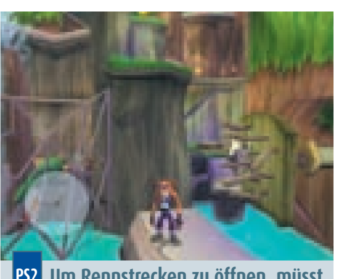
Zeit, sich in die aufgemotzten Karts zu setzen. Die größte Neuerung in den normalen Rennen gegen CPU-Fahrer stellt das so genannte 'Clashing' dar. Sobald ein Antagonist an Eurem Auspuff schnuppert, könnt Ihr Euch via Tastendruck mit ihm verbinden. Dadurch bildet Ihr ein kongeniales Duo: Einer fährt, der andere ballert die anderen Teilnehmer von der Strecke. Einzelfahrer wehren sich dagegen mit Dynamit tragenden Affen oder einer schreienden Flamme. Im Vergleich zu "Mario Kart" stehen Euch aber nur wenige Items zur Verfügung. Dafür müsst Ihr Euch nicht nur mit diesen Rennmodi begnügen. Wagt Euch in eine begrenzte Arena und zerstört innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Vehikel. Außerdem absolviert Ihr die freigeschalteten Strecken mit verschiedenen Aufgabenstellungen: Zielt etwa auf herumfliegende Schiffe oder zerstört Miniwindmühlen. Um in den motivierenden Zeitrennen das Zeitlimit zu unterbieten, müsst Ihr perfekt durch die Kurven sliden. Schließlich zockt Ihr Fun-Racer-typische Mehrspieler-Schlachten und holt Euch in Meisterschaften, bestehend aus thematisch äußerst abwechslungsreichen Cups, den Goldpokal. *rf*

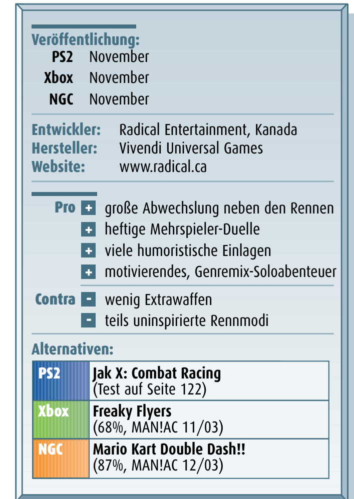
Raphael Fiore



Ein origineller Fun-Racer mit nettem Hüpfweltbonus zum fairen Preis: Der erneute Entwicklerwechsel tut der Beutelratte gut. Trotz teils unübersichtlicher Kamera brillieren die ausgefallenen Hüpfwelten zwischen dem eigentlichen Renngeschehen mit zahlreichen Geheimnissen und witzigen Einfällen. Auch die spaßigen Minispiele sorgen für Kurzweil. Wieso reicht es dann nicht zu einem Hit? Weil die Rennmodi folgende Mängel aufweisen: Eure übergroßen Vehikel steuern sich etwas träge und wegen spärlichen Extrawaffen kommt keine richtige Fun-Racer-Atmosphäre auf. Aber Schwamm drüber. Denn dank spritzigen Mehrspieler-Duellen, kunterbunten Strecken und humoristischen 'Wile E. Coyote'-Todeseinlagen macht der bunte Genremix ordentlich Laune.


NGC Auch der flüssige Mehrspieler-Modus sorgt für Kurzweil.


PS2 Um Rennstrecken zu öffnen, müsst Ihr große Hüpfwelten durchqueren.


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

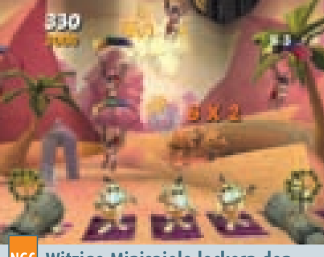
Entwickler: Radical Entertainment, Kanada
Hersteller: Vivendi Universal Games
Website: www.radical.ca

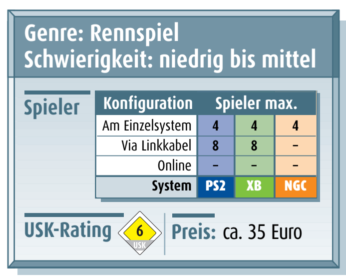
Pro
+ große Abwechslung neben den Rennen
+ heftige Mehrspieler-Duelle
+ viele humoristische Einlagen
+ motivierendes, Genremix-Soloabenteuer

Contra
- wenig Extrawaffen
- teils uninspirierte Rennmodi

Alternativen:

PS2	Jak X: Combat Racing (Test auf Seite 122)
Xbox	Freaky Flyers (68%, MAN!AC 11/03)
NGC	Mario Kart Double Dash!! (87%, MAN!AC 12/03)

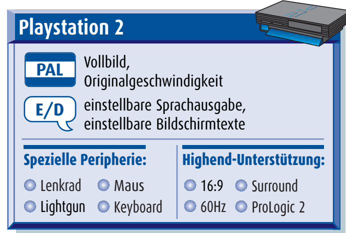

NGC Witzige Minispiele lockern den Rennalltag auf.

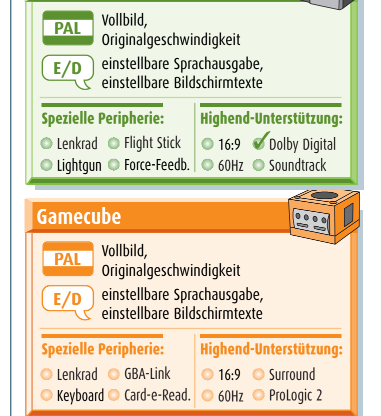

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	8	8	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 35 Euro


Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


Xbox
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

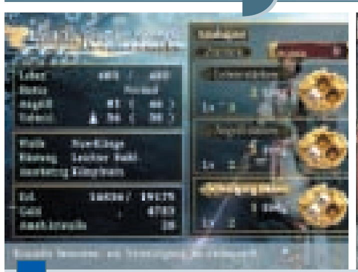

Crash Tag Team Racing

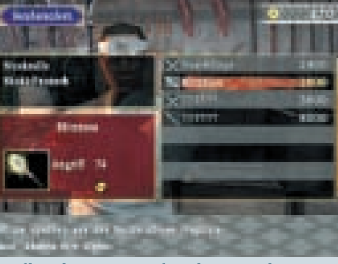
Playstation 2: Grafik 77 %, Sound 75 % – 78 % Spielspaß
Xbox: Grafik 77 %, Sound 75 % – 78 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 77 %, Sound 75 % – 78 % Spielspaß

Günstiger Fun-Racer mit vielen Rennvarianten und großer Hüpfwelt, aber wenig Extrawaffen.

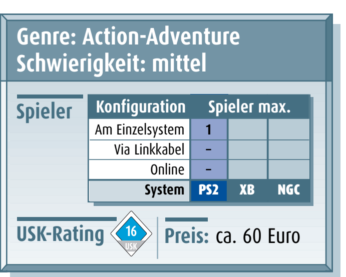


Genji





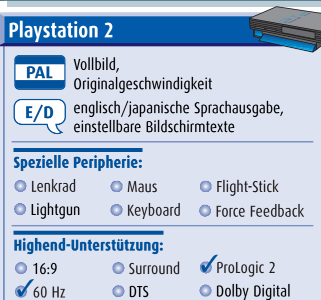
PS2 Gefundene Amahagane nutzt Ihr zum Aufleveln. Im Kampf eroberte, seltene Gegenstände verarbeitet der Schmied zu besonders wirkungsvollen Waffen (rechts).



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

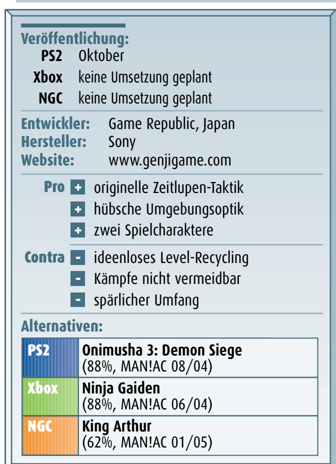


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englisch/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
- ✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
- PS2: Oktober
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Game Republic, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.genjigame.com

Pro
- + originelle Zeitlupen-Taktik
- + hübsche Umgebungsoptik
- + zwei Spielcharaktere

Contra
- – ideenloses Level-Recycling
- – Kämpfe nicht vermeidbar
- – spärlicher Umfang

Alternativen:
- PS2: **Onimusha 3: Demon Siege** (88%, MAN!AC 08/04)
- Xbox: **Ninja Gaiden** (88%, MAN!AC 06/04)
- NGC: **King Arthur** (62%, MAN!AC 01/05)



Genji

Playstation 2 — **76%** Spielspaß
Grafik 84 %
Sound 80 %

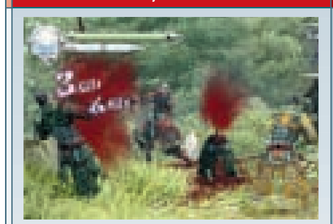
Leichte Action-Kost, die Standards recycelt, aber mit ungewöhnlichen Kampftaktiken punktet.

Mit Abschluss der "Onimusha"-Trilogie geriet die Samurai-Action etwas ins Hintertreffen. Nach langem Darben scheint sich endlich adäquater Ersatz am Software-Himmel abzuzeichnen. Doch nicht etwa vom Nippon-Altmeister Capcom. Hinter "Genji" steckt das neu gegründete Entwicklerstudio Game Republic.

Zauberstein

Ungeachtet dessen fühlen sich Anhänger des fernöstlichen Schwertkults sofort heimisch: In Gestalt des jugendlichen Samurais Yoshitsune habt Ihr es Euch zur Aufgabe gemacht, den feindlichen Heishi-Clan zu stürzen. Keine leichte Aufgabe, denn die Heishi-Generäle werden von magischen Steinen, Amahagane genannt, in ihrer Macht gestärkt. Gleichwohl nennt auch Euer Polygon-Ebenbild einen Amahagane sein Eigen. Im Kampf leistet Euch das adrette Schmuckstück gute Dienste: Setzt Ihr die Magie des Steins frei, verlangsamt sich das Spielgeschehen – Ihr könnt Angriffe des Gegners vorausahnen und mit dem richtigen Timing kontern. Weil mit fortschreitendem Spiel die Gegner stärker und dadurch die Zeitspanne für den Gegenangriff kürzer wird, lassen sich mehrere Zeitlupen aneinanderreihen. Das ist nur fair, denn den Kämpfen könnt Ihr bei "Genji" grundsätzlich nicht aus dem Weg gehen.

US, D oder JP?
Andere Länder, andere Versionen



Während hier zu Lande und im fernen Osten Digi-Blut in rauen Mengen spritzt, dürfen in der US-Version Gegner zudem enthauptet wie auch zweigeteilt werden (siehe Bild). Europäische Zocker haben dafür bei der Sprachausgabe die Wahl zwischen Japano-Gebrabbel und einer bescheidenen englischen Synchronisation. Letztere gibt's kurioserweise nicht für den amerikanischen Spieler.



PS2 Mächtige wie schöne Bossgegner gehören zum Standard der Samurai-Action. Hier legt sich Yoshitsune gerade mit einem göttlichen Feuervogel an.

Krieger-Doppel

Neben dem Amahagane stellt Euch Entwickler Game Republic außerdem den hünenhaften Kriegermönch Benkei zur Seite. An bestimmten Stellen im Spiel dürft Ihr zwischen den Charakteren wechseln. Wenngleich sich das Protagonisten-Duo identisch steuert, grenzen sich die Krieger in ihren Fähigkeiten deutlich voneinander ab: Während der flinke Yoshitsune Häuserdächer erklimmt, räumt Benkei Hindernisse aus dem Weg und erschließt so neue Pfade. Dort sucht Ihr, geleitet von der Rumble-Funktion des Controllers, versteckte Amahagane-Kristalle, die Ihr zum Aufleveln von Lebenskraft, Angriff und Verteidigung nutzt. *jw*

Janina Wintermayr

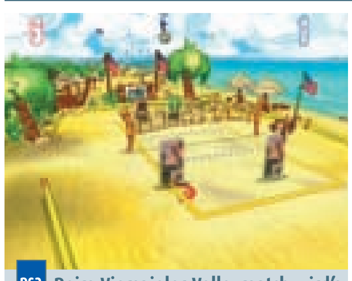
Fühlen sich PS2-Schlitzer angesichts fast identischer Präsentation an die "Onimusha"-Serie erinnert, offenbart Sonys Nippon-Action nach und nach eigene Stärken. Besonders die originelle Zeitlupen-Technik bürgt für spannende Kämpfe. Mit einem Schlag fegt Ihr mehrere Feinde von der Bildfläche und werdet obendrein für schnelle Reaktion oft mit Spezialgegenständen belohnt. Noch dazu leistet sich die fernöstliche Schwert-Action kaum technische Schwächen: Hübsche Umgebungstexturen und ein flüssiger Spielablauf rücken Game Republics Konsolenzögling ins rechte Licht. Eine echte Konkurrenz für den Genre-Primus stellt "Genji" nicht dar – es mangelt an eigenen Ideen, Umfang sowie Abwechslung beim Leveldesign.



PS2 Timing ist alles: Setzt Ihr die Macht des Amahagane frei, müsst Ihr im eingeblendeten Moment die Quadrat-Taste drücken, um einen tödlichen Combo-Angriff auszuführen.

EyeToy: Play 3

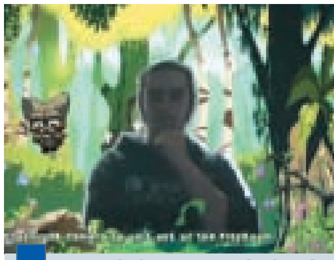




PS2 Beim Vierspieler-Volleymatch wird's arg eng vor der heimischen Kamera.



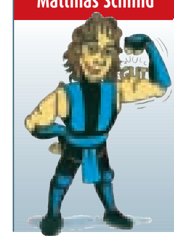
PS2 Der EyeToy-Drillinstructor hetzt Euch durch einen simplen Hindernisparcour.



PS2 Psst, nicht bewegen! Steht Ihr ruhig im Wald, kommen die Tierchen raus.

Sony will Euch an den Winterspeck: Wer die überflüssigen Pfunde nicht schon bei "Kinetic" wegtrainiert hat, darf in "Play 3" munter draufloshampeln. Mittels auf dem TV platzierter EyeToy-Kamera beamt Ihr Euch direkt ins Spielgeschehen und beharkt knallbunte Comic-Charaktere. Bringt die Lederpille beim Football-Match in die Endzone, räumt beim Bowling alle Zehne ab oder macht mit bis zu drei zusätzlichen Strandsportlern das Volleyball-Feld unsicher. Doch auch abseits einer Sportlerkarriere steht einiges auf dem Programm. Das Gitarrenspiel des Vorgängers wurde um Stage-Diving erweitert, im Schönheitssalon umsorgt Ihr verwöhnte Kundinnen. Neckische Gimmicks warten auf dem "Play 3"-Spielplatz: Klimpert auf einem virtuellen Theremin (eigentümliches elektronisches Musikinstrument) herum, boxt einen Kumpel aus dem Ring oder versteckt Euch mucksmäuschenstill im Wald. Im Fotolabor schließlich posiert Ihr vor witzigen Hintergründen oder verschmelzt Euer Konterfei mit willigen Opfern. *ms*

Matthias Schmid



Der 'Wow'-Effekt der vergangenen Episoden bleibt aus. Zwar bemüht sich Sony redlich, bekannte Ideen mit frischen Konzepten zu vermischen – die neuartige Spielerfahrung, die beim Erstling verzückte, bietet aber mittlerweile auch die Konkurrenz. Sicher, neckische Beauty-Salon-Spielereien oder ein knallhartes Football-Match machen auch Ende 2005 noch Spaß, den Dirigentenstock oder das DJ-Pult malträtiert Ihr aber eher lustlos. Mein Rat kann daher nur lauten: Holt Euch eine kunterbunte Rasselbande ins Haus und zockt die Multiplayer-tauglichen Party-Granaten. Wenn Ihr nach einem gelungenen Gitarrensolo in die (virtuelle) grölende Menge springt oder ein Vierspieler-Volleyball-Match mit Bombeneinsatz 'veredelt', werden auch Nichtspieler zu Videospiel-Süchtigen.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: sehr niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
www.eyetoy.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ EyeToy, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Sega Superstars (81%, MAN!AC 12/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 55 %
Sound 60 %
84 % Spielspaß

Spaßige Minispiel-Sammlung mit partytauglichen Mehrspielerideen, aber ohne richtige Neuerungen.

Ladengeschäft:
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
info@media-games.net
Berlin / Tegel

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör



Wir führen UK- und Uncut Versionen für alle Systeme 18+

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

+++ Riesige Auswahl an neuen und gebrauchten Spielen für alle Systeme +++

Große Auswahl an günstigen Spielen
1000 verschiedene PS1 Games
800 verschiedene PS2 Games
200 verschiedene N64 Games
350 verschiedene NGC Games
420 verschiedene Xbox Games
250 verschiedene GBA Games
600 verschiedene PC Games
200 verschiedene DC Games
Konsolenpreise auf Anfrage



€ € Ankauf €
Sind Ihnen Videospiele auch zu teuer?
Wir kaufen an oder tauschen:
- Spiele div. Systeme
- Konsolen div. Systeme
Senden sie uns Ihre Spiele zu, wir rufen sie zurück und teilen Ihnen Ihre Gutschrift mit
Besuchen Sie unser Ladengeschäft:
Öffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr

Wir kaufen z.B. an:
- PS 1/2 Spiele
- X-Box Spiele
- GameCube Spiele
- PC Spiele
- Gameboy Color/Adv. etc
- Nintendo DS Spiele
- SNES Sammlungen
- Mega Drive Sammlungen
- Saturn
- usw.

Für Selbstabholer:




99.95€


99.95€


49.95€

*Die Konsolenpreise beziehen sich auf gebrauchte Ware

Kontodaten:
Ktnr: 532 822 400
BLZ: 100 700 24
Deutsche bank 24

Bestellmail an:
info@media-games.net

Sly 3 Honor Among Thieves



PS2 Beim Schleichgang über den Fenstersims vom schwarzen Fliegerbaron müsst Ihr abwarten, bis Euch der Schlossherr (hinter der Scheibe) den Rücken zudreht.



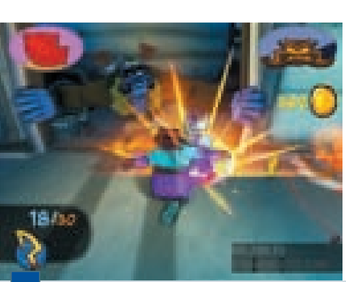
PS2 Schlacht über den Wolken: Als Doppeldecker-Pilot feindliche Flieger vom...

PS2 ... Himmel pusten. Das gelingt nur mit Munitions-Nachschub.

Wo immer sich der im Titel zitierte Ehrenkodex der Diebe auch verstecken mag – er versteckt sich so gut, dass wir ihn nicht ausmachen konnten: Sly und seine Bande klauen, hauen nach Herzenslust übers Ohr und sind skrupellos zugange wie eh und je – lediglich für die Umwelt haben die Schurken ein Herz. Außerdem entpuppt sich Mr. Cooper in seinem dritten Abenteuer nicht nur als ausgesprochener Leichtfuß, sondern außerdem als verzeihlicher Charakter. Dass sich der Spross eines alten Gauner-Geschlechts bis über die pelzigen Ohren in seine ewige Gegenspielerin Carmelita Fox verknallt hat, ist ja hinreichend bekannt. Aber neuerdings scheut er auch nicht davor zurück, heimtückische Super-Ganoven wie Unkerich Demitri oder den Über-Panda aus Teil 1 in sein Team aufzunehmen. Gerade noch hat er alles daran gesetzt, die gemeingefährlichen Irren dingfest zu machen – und plötzlich ist Verbrüderung angesagt. Grund der ungewöhnlichen Zusammenarbeit: Das Cooper-Team will Slys Familienschatz heben – nur leider hat es die Organisation eines durchgeknallten Wissenschaftlers ebenfalls auf die Klunkersammlung des Waschbären-Clans abgesehen. Weil den Fieslingen zur Öffnung der kolossalen Safe-Tür aber noch Slys berüchtigter Haken abgeht (hier fungiert das Schurken-Allzwecks-Werkzeug quasi als Schlüssel), bleibt Euren Dieben noch eine kleine Schonfrist – gerade genug Zeit, um Euer Team so weit mit neuen Kompetenzen aufzustocken, dass Ihr es mit der übermächtigen Organisation aufnehmen könnt.

Weiterentwicklung?

Sucker Punch macht da weiter, wo man bei Teil 2 aufgehört hat: Schon in der letzten Episode wurde das ehemalige Jump'n'Run um weitere Genre-Einflüsse bereichert und mit etlichen Minispielen aufgepeppt, außerdem durftet Ihr mit schöner Regelmäßigkeit in die Polygon-Haut von Schildkröten-Einstein Bentley oder Hippo-Schläger Murray schlüpfen. Klar, dass man die Abwechslung für Episode 3 noch steigern wollte – entsprechend ist Sly jetzt endgültig zum Multi-Genre-Cocktail verkommen. Wer in den Vorgängern vor allem die ausgefeilten Hüpf-Eskapaden und Fertigkeiten des bärigen Hauptcharakters schätzte, dem wird der Jump'n'Run-Anteil hier deutlich zu kurz kommen. Zwar versteht sich Sly selber mit Balance-Akten, Schleich-Einlagen, Kletterpartien und pixelgenauen Sprüngen nach wie vor meisterlich auf sein Diebeshandwerk – aber ab sofort muss er sich den ersten Platz mit den anderen Team-Kollegen teilen. Denn auch Raufbold Murray, Tüftler Bentley und Neuzugänge wie ein Yoda-ähnlich anmutender Koala-Guru oder eine süße Hacker-Maus verfügen über besondere Talente. Während das Nilpferd den Mann fürs Grobe gibt, rauscht der seit Teil 2 gehbehinderte

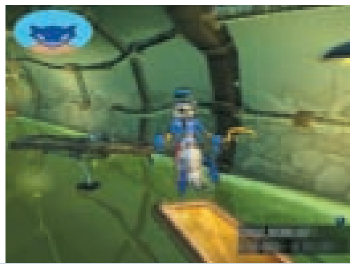


PS2 Mit oder ohne 3D-Brille? Theoretisch dürft Ihr jederzeit zwischen beiden Ansichten wechseln. Links eine Keilerei ohne, rechts mit Rot/Grün-Filter.

▪ ▪ ▪ Sly 3D ▪ ▪ ▪

Der Waschbär, der aus dem Bildschirm kommt

Alle Jahre wieder wird es von Fernseh-Anstalten und Film-Produzenten aus der Mottenkiste gekramt: Das bereits seit Anfang des 20. Jahrhunderts bekannte Verfahren, mit dem man Euch über den Einsatz von Rot/Grün-Werten und zwei unterschiedlichen Bildern (für jedes Auge eins) einen räumlichen Effekt vorgaukelt. Für "Sly 3" hat sich jetzt auch Sucker Punch den optischen Trick zunutze gemacht. Setzt die beiliegende 3D-Brille auf (im modischen Waschbären-Look) und veralbert auf diese Weise Euren wichtigsten Sinn – das Ergebnis ist ein meist nur dezenter Räumlichkeits-Bonus, der Charaktere aus dem Hintergrund hervortreten lässt, hier und da ragt auch mal ein Rohr aus der Mattscheibe. Über das Menü dürft Ihr das komplette Spiel in Grün/Rot erleben. Wir raten aber dringend, nur die speziell empfohlenen und mit Extra-Effekten angereicherten Levels über die Brille zu genießen – das erspart Euch Kopfschmerzen.

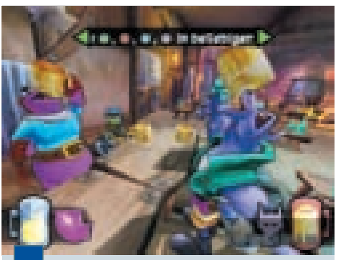
PS2 In der holländischen Kanalisation: Murray manvöriert das Ruderbot an Wasserminen vorbei, aber vom Landungssteg aus geht's für den Bären zu Fuß weiter.



PS2 Sly verrichtet sein Handwerk vorzugsweise bei Nacht und Regen: Erledigt die bulligen und mit Taschenlampe bewaffneten Wächter am besten hinterrücks.



PS2 Da blutet das Koala-Herz: Der magisch talentierte Guru will mit Slys Hilfe sein Land von Umweltsündern befreien.



PS2 Trinkfeste Dingos: Limonaden-Wettsaufen im australischen Outback.

Bentley im Rollstuhl durch die Levels und heizt seinen Widersachern mit allerlei schurkischen Erfindungen ein. Der Guru wiederum lässt seine willenlosen Opfer per Gedankenkontrolle in Hindernisse rauschen oder verwandelt sich bei Gefahr in einen arglosen Felsbrocken (je nach Level wird auch mal ein Häuflein Reisig, ein Topf Tulpen oder ein Käserad draus).

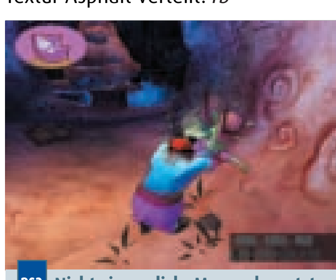
Hier geht's lang!

Wo wartet die nächste Herausforderung auf Eure Helden – und vor allem: auf wen wartet sie? Fragen, die in "Sly 3" schnell und komfortabel beanwortet sind: Egal ob Ihr gerade in der Lagunenstadt Venedig unterwegs seid, Abenteuer im australischen Outback erlebt, auf einem Piratenschiff die Karibik durchkreuzt oder Euch in Holland zwischen Windmühlen und Blumenfeldern mit tollkühnen Tieren in ihren fliegenden Kisten duelliert – am Anfang jeder Mission steht das behagliche Diebesversteck. Hier erfahrt Ihr nicht nur, für welches Team-Mitglied ein Auftrag ansteht. Nein, Ihr dürft außerdem Euer sauer Erklautes via Computer im 'Thiefnet' verbraten: So eine Art eBay-Pendant für Gauner, über das Ihr neue Nahkampfmanöver und Spezialfertigkeiten für Eure Helden ersteht. Anschließend geht's mit dem Charakter Eurer Wahl in den Ausgangs-Level – ein riesiger Jump'n'Run-Tummelplatz, der sämtliche Abschnitte und Einsatzziele miteinander verbindet. Verkrümelt Euch hier an ein sicheres, vorzugsweise schön hoch gelegenes Plätzchen und blendet auf Button-Druck Euer nächstes Auftragsziel an. Am Horizont prangt ein riesiger Pfeil – und der lotst Euch unübersehbar zum kommenden Schauplatz. Vorausgesetzt natürlich, Euch passiert vorher kein tödliches Missgeschick: Unvorsichtige Diebe stürzen in tiefe Schluchten, ersaufen im Kanal, gehen im Sumpf unter und plumpsen vom Dach geradewegs zwischen eine wütende Dingo-Meute. Geschickte Leisetreter dagegen nutzen den Weg zum nächsten Level, um ihren Kontostand aufzubessern: Während Sly und Bentley sich von hinten an ihr Opfer ranschleichen, um ihm mit langen Fingern bzw. ferngesteuertem Magnet die Taschen zu leeren, schüttelt Murray seine Opfer wie ein Geldbäumchen, das seine Früchte klimpernd auf dem Textur-Asphalt verteilt. *rb*

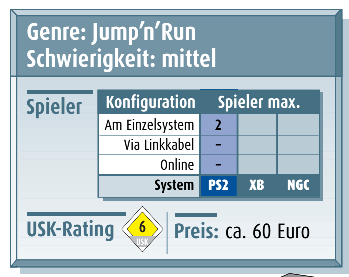
Robert Bannert



Großartiges Jump'n'Run mit Bonus-Dreingaben oder wirre Minispielsammlung? Gleich vorweg: Für das begehrte MAN!AC-Prädikat hat es nur gereicht, weil selbst der größte "Sly"-Muffel die schiere Masse an unterschiedlichen Konzepten und Minispielen nicht ignorieren kann – kein anderer Genre-Vertreter bietet so viel Abwechslung. Aber genau hier liegt auch das Problem: Anstatt sich auf die erprobten Hüpf-Tugenden des Hauptcharakters zu konzentrieren und den Rest nur als ergänzendes Beiwerk zu präsentieren, ist der Anteil an teils genrefremden und nicht immer geglückten Experimenten inzwischen so groß, dass Sly zum Nebendarsteller zu verkommen droht und dem Spiel selber ein solides Fundament fehlt. Abseits von diesen Schwächen sowie Sonys lächerlich schwacher Synchro gibt es reichlich charmante und fast perfekt kontrollierbare Jump'n'Run-Kost, die Euch mit zahlreichen Extra-Herausforderungen und freispielbaren Mehrspieler-Ausflügen für Wochen beschäftigt. Wer mit Slys Genre-Entschlussarmut und einigen frustigen Design-Ausrutschern leben kann, greift zu – denn das Komplettpaket ist sein Geld allemal wert.



PS2 Nicht zimperlich: Murray benutzt seine Gegner gerne als Wurfgeschoss.

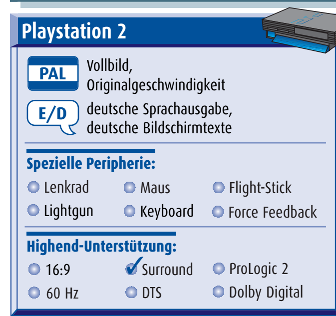


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

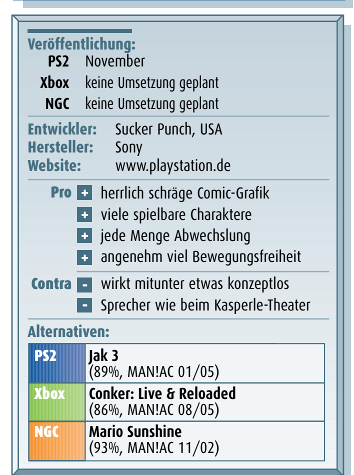


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround (✓), ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sucker Punch, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ herrlich schräge Comic-Grafik
+ viele spielbare Charaktere
+ jede Menge Abwechslung
+ angenehm viel Bewegungsfreiheit

Contra
– wirkt mitunter etwas konzeptlos
– Sprecher wie beim Kasperle-Theater

Alternativen:
PS2: Jak 3 (89%, MAN!AC 01/05)
Xbox: Conker: Live & Reloaded (86%, MAN!AC 08/05)
NGC: Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Sly 3

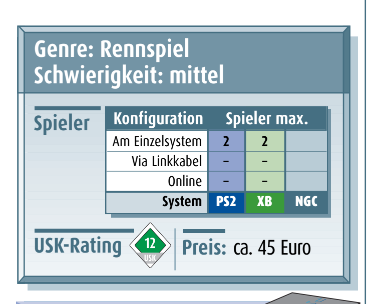
Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 75 %
85 % Spielspaß

Weder Fisch noch Fleisch: spaßiger und toll präsentierter Comic-Mix ohne klare Genre-Definition.





L.A. Rush

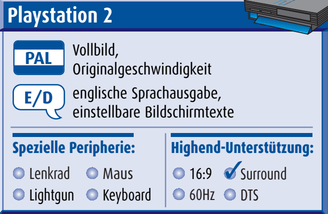


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

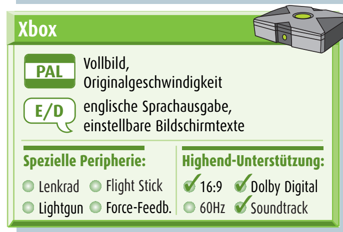
USK-Rating 12 USK | **Preis:** ca. 45 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

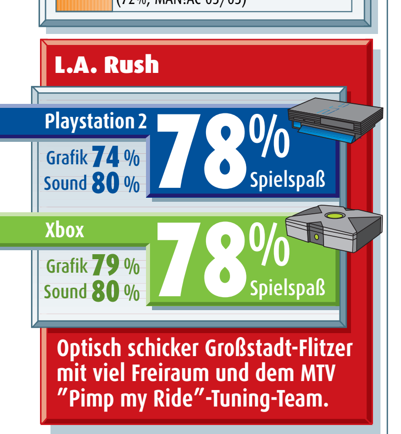
Entwickler: Pitbull Syndicate, England
Hersteller: Midway
Website: www.larushgame.com

Pro
+ frei befahrbare, lebendige Großstadt
+ motivierender Karriere-Modus
+ hübsche Optik mit vielen Details

Contra
- nur minimalistisches Tuning
- nervige Kollisionen durch dichten Verkehr
- ruckelige Grafik (PS2)

Alternativen:

PS2	**Midnight Club 3: Dub Edition** (85%, MAN!AC 06/05)
Xbox	**Midnight Club 3: Dub Edition** (85%, MAN!AC 06/05)
NGC	**Street Racing Syndicate** (72%, MAN!AC 05/05)



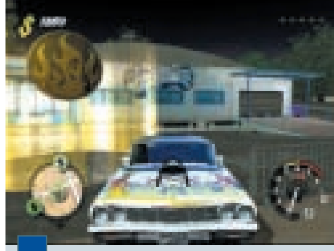
L.A. Rush

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 80 %
78 % Spielspaß

Xbox
Grafik 79 %
Sound 80 %
78 % Spielspaß

Optisch schicker Großstadt-Flitzer mit viel Freiraum und dem MTV "Pimp my Ride"-Tuning-Team.





PS2 Karte und GPS lotsen Euch zu den West-Coast-Customs-Filialen (unten).



XB Die Rennstrecke teilt Ihr Euch mit Zivilverkehr, Polizei und sogar Zügen. Um die Konkurrenz abzuhängen, könnt Ihr bis zu drei Turbo-Boost-Token aufsammeln.

Gesponsort von MTV bekommen kalifornische Kids bei "Pimp my Ride" ein Komplett-Tuning für ihre durchgerosteten Schrottkarren spendiert. Ebenfalls im Auftrag des Musiksenders lässt Midway beim Rennspektal "L.A. Rush" die Tuning-Muskeln spielen. Doch Protagonist Ty ist weder arm, noch fährt er vollkommen veraltete Autos. Weil sein Erzrivale dessen Luxus-Flitzer jedoch geklaut hat, braucht er die Hilfe der West-Coast-Customs-Truppe, um gegen den selbstherrlichen Proleten in zahlreichen Rennen zu bestehen. Wie in der populären Fernsehserie läuft das Tuning ohne Euer Zutun ab: Ihr stellt das Auto vor einer West-Coast-Niederlassung ab und bekommt Sekunden später ein optisch wie technisch aufgemotztes Exemplar zurück.

Rush Hour

Deutlich mehr Eigeninitiative wird von Euch in den Rennen verlangt: Unterwegs in freier Fahrt durch den Großraum L.A. steuert Ihr in der Stadt verteilte Wettkämpfe an. Die Rennen mit bis zu drei Kontrahenten finden nicht auf abgesteckten Strecken statt. Stattdessen klappert Ihr wie bei "Midnight Club 3 Dub Edition" vom Spiel gesetzte Checkpoints ab. Die optimale Route zur nächsten Markierung bleibt Euch überlassen – die Abkürzung durchs Einkaufszentrum oder den Sprung über eine Schanze inbegriffen. Der Zivilverkehr und die Polizei mischen fleißig mit, wenn Ihr rote Ampeln überfahrt, über Fußgängerwege braust oder Euch den Weg freirempelt. Blechschäden bleiben bei so viel Interaktivität nicht aus: Kratzer und Dellen im Lack bis zu effektvollen Explosionen bei kapitalen Crashs sind die Folge. Während das Gros der Unfälle hübsch anzusehen ist und ohne Nachwirkung bleibt, gehen Schäden bei 'Beschaffungsmissionen' ganz schön ins Geld. Hier versucht Ihr unter Einsatz von Leib und Lack Eure gestohlenen Autos wieder in die heimische Garage zu überführen und dabei einer wilden Meute zu entkommen, die Euren Untersatz zu Schrott verarbeiten will. Einmal freigeschaltete Vehikel könnt Ihr fern des Karriere-Modus' in Zeit- oder Lowrider-Rennen nutzen. *jw*

Janina Wintermayr



Besser gut geklont als schlecht neu erfunden: Gemäß diesem Leitspruch liefert Midway mit "L.A. Rush" zwar nichts kapital Neues, verquickt jedoch bestehende Genre-Standards zu einem unterhaltsamen Rennspiel-Mix. Die Checkpoint-Rennen leiht sich der Entwickler von "Midnight Club 3", bei den Crashs stand "Burnout"-Pate und MTV liefert die "Pimp my Ride"-Crew für den Tuning-Part. Deren Potenzial wird leider nur bedingt ausgeschöpft: Ihr dürft weder beim Tunen zusehen, noch bekommt Ihr ein Mitspracherecht. Technisch präsentiert sich die Raserei von ihrer besten Seite: Unzählige Details und massig Verkehr hauchen der virtuellen Welt Leben ein. Auf der PS2 wird die Grafikpracht allerdings durch Ruckler und längere Ladezeiten erkauft.



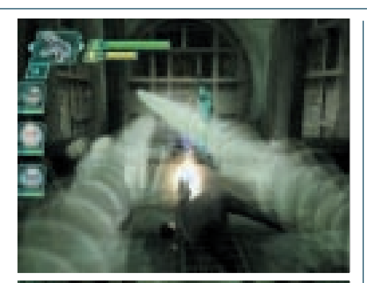
PS2 Crashen ohne Reue: Nach spektakulären Unfällen steht das Auto wieder blitzblank auf der Straße.

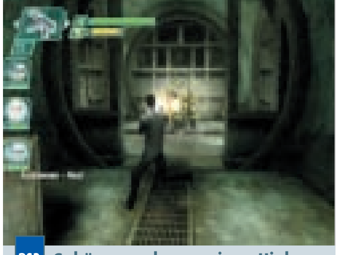


XB Stunts heben sich durch einen Effektfilter ab. Wer die anspruchsvollen Aufgaben meistert, gewinnt Concept Cars.

The Matrix: Path of Neo


PS2 Noch dirigiert Morpheus seinen künftigen Schützling Neo via Handy durch die Kabinen – aber bald müsst Ihr den richtigen Schleichweg selber finden.




PS2 Gehören zu den wenigen Highlights: Die Fokus-Ausweichmanöver.

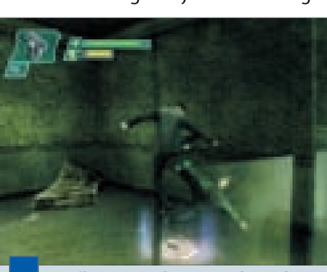

PS2 Nach dem Sprung aus dem Fenster geht's via Aufzug aufs Dach.

Während Ihr bei der letzten "Matrix"-Umsetzung in die schwarzen Schühchen von unbekannten Randcharakteren geschlüpft seid und auf diese Weise eine weitgehend parallel zu den Filmen verlaufende Handlung erlebt habt, übernehmt Ihr in "Path of Neo" die Rolle des Auserwählten höchstpersönlich. Mit rund zweijähriger Verspätung kommt endlich Mr. Anderson zum Zuge – und Ihr erlebt seine Verwandlung in den vom Schicksal auserkorenen Neo hautnah mit. Entsprechend ist Eure Handlungsfreiheit von der Vorlage stark eingeschränkt – aber immerhin verzweigt sich der Weg gelegentlich, und Ihr erlebt Abenteuer, die Keanu Reeves verwehrt blieben. Darunter ein wesentlich längerer Schleichgang durch das Bürogebäude von Mr. Andersons (Noch-)Brötchengeber (vorausgesetzt, Ihr lasst Euch nicht ganz so fix schnappen wie das Original) und eine ganze Fülle asiatisch anmutender Trainings-Dojos – u.a. sogar ein Schwarz/Weiß-Level mit Anlehnung an klassische Kino-Klamotten aus Fernost.

Ausgelernt

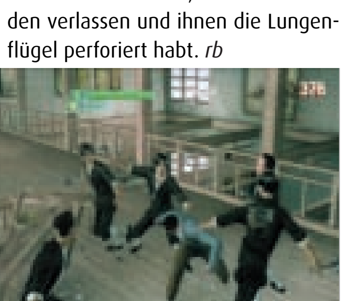
Habt Ihr erstmal Glatzkopf Morpheus in die Knie gezwungen, geht's in die echte Matrix: Hier wird Vorlagen-getreu nach allen Regeln der Kampfkunst geprügelt, durch die Luft gewirbelt und mit fantastisch langen Sprüngen der Äther über Wolkenkratzern und Abgründen unsicher gemacht. Und kommt's zur Ballerei, dann tänzelt Ihr in waschechter "Matrix"-Manier zwischen den Geschossen hindurch, als würden die nicht durch die Atmosphäre, sondern träge wie Bleienten durch dickflüssige Suppe fliegen.

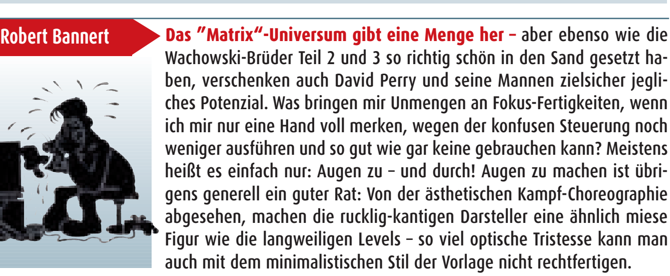
Die berüchtigte 'Bullet Time' macht's möglich: Die durch den ersten "Matrix"-Teil etablierte Kameratricktechnik macht Ihr Euch im Spiel mit dem 'Fokus'-Button zunutze. Die Folge: So lange Euer Vorrat an Fokus-Energie reicht, wird Eure Umwelt auf Schneckentempo reduziert. Dadurch reagieart Ihr ungleich schneller und pflügt wie ein Derwisch mit Pistole oder Katana durch die Feinde, bevor die auch nur merken, dass Ihr den Boden verlassen und ihnen die Lungenflügel perforiert habt. *rb*


PS2 Freiflug in Zeitlupe: Die berüchtigte 'Bullet Time' macht's möglich.






PS2 Das ist neu: Für sein Training prügelt sich Neo durch einen Kung-Fu-Schinken nach dem anderen. So sollt Ihr Euch die völlig überladene Steuerung einprägen.


Robert Bannert

Das "Matrix"-Universum gibt eine Menge her – aber ebenso wie die Wachowski-Brüder Teil 2 und 3 so richtig schön in den Sand gesetzt haben, verschenken auch David Perry und seine Mannen zielsicher jegliches Potenzial. Was bringen mir Unmengen an Fokus-Fertigkeiten, wenn ich mir nur eine Hand voll merken, wegen der konfusen Steuerung noch weniger ausführen und so gut wie gar keine gebrauchen kann? Meistens heißt es einfach nur: Augen zu – und durch! Augen zu machen ist übrigens generell ein guter Rat: Von der ästhetischen Kampf-Choreographie abgesehen, machen die rucklig-kantigen Darsteller eine ähnlich miese Figur wie die langweiligen Levels – so viel optische Tristesse kann man auch mit dem minimalistischen Stil der Vorlage nicht rechtfertigen.


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

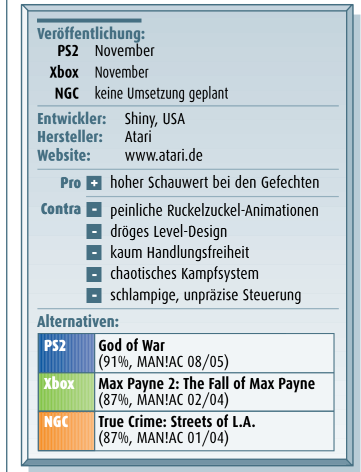
USK-Rating 16 | **Preis:** ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Shiny, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ hoher Schauwert bei den Gefechten

Contra
- peinliche Ruckelzuckel-Animationen
- dröges Level-Design
- kaum Handlungsfreiheit
- chaotisches Kampfsystem
- schlampige, unpräzise Steuerung

Alternativen:
PS2 **God of War** (91%, MAN!AC 08/05)
Xbox **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** (87%, MAN!AC 02/04)
NGC **True Crime: Streets of L.A.** (87%, MAN!AC 01/04)


The Matrix: Path of Neo

Playstation 2
Grafik 56 %
Sound 59 %
53 % Spielspaß

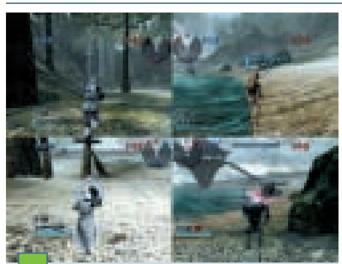
Hingeschluderte, einfallslose Filmumsetzung mit vermurkster Steuerung und 08/15-Grafik.



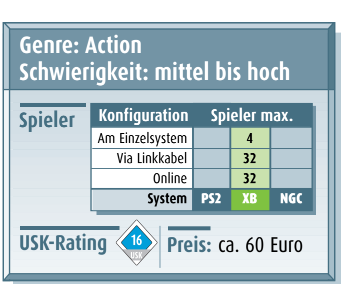
Xbox



Star Wars Battlefront 2



XB Im Splitscreen kämpfen nun vier Krieger mit- oder gegeneinander.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		32	
Online		32	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

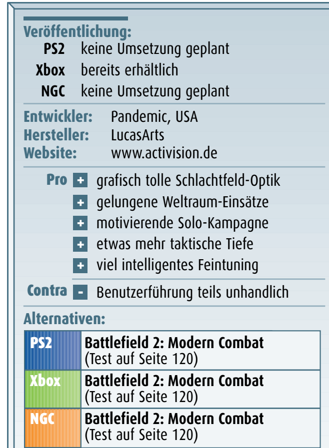


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



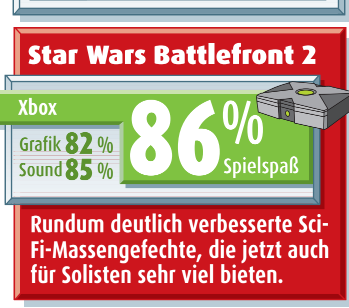
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.activision.de

Pro
+ grafisch tolle Schlachtfeld-Optik
+ gelungene Weltraum-Einsätze
+ motivierende Solo-Kampagne
+ etwas mehr taktische Tiefe
+ viel intelligentes Feintuning

Contra
- Benutzerführung teils unhandlich

Alternativen:
PS2 Battlefield 2: Modern Combat (Test auf Seite 120)
Xbox Battlefield 2: Modern Combat (Test auf Seite 120)
NGC Battlefield 2: Modern Combat (Test auf Seite 120)



Star Wars Battlefront 2

Xbox
Grafik 82 %
Sound 85 %
86 % Spielspaß

Rundum deutlich verbesserte Sci-Fi-Massengefechte, die jetzt auch für Solisten sehr viel bieten.



XB "Rogue Squadron" lässt grüßen: Jetzt geht's auch im Weltraum rund.

XB Sämtliche guten und bösen Legenden sind diesmal spielbar dabei.

XB Auch in der zweiten "Battlefront"-Episode könnt Ihr herumstehende Vehikel kapern – die zweibeinigen AT-STs auf Endor sind aber recht träge zu steuern.

Pünktlich zur DVD-Veröffentlichung der "Episode 3" sorgt LucasArts auch für Videospiel-Nachschub: Nur ein Jahr nach dem ersten Einsatz begebt Ihr Euch wieder an die "Star Wars Battlefront".

Erneut nehmt Ihr als niederer Fußsoldat am Krieg teil: Ihr stapft als kleiner Teil einer Armee über das Schlachtfeld und könnt nach dem Ableben gleich wieder in die Haut eines Kameraden schlüpfen. Diesmal wurden die Charakterklassen um eine Einheit ergänzt und etwas spezialisiert: Je nach Bedarf wählt Ihr deshalb z.B. Scharfschützen, flugfähige Kämpfer oder Mechaniker aus, um bestimmte Situationen zu meistern. Seid Ihr effizient, gesellt sich gelegentlich einer der 'echten' Stars zu Euch: Nur dann könnt Ihr für eine Weile Luke Skywalker, Darth Vader oder Obi-Wan mit ihren besonderen Spezialfähigkeiten spielen.

An den 24 Einsatzorten geht es um die Wurst: Eine Handvoll wie Hoth oder Endor kennt Ihr vom Vorgänger, der Rest ist frisch – neben Klassikern wie dem Inneren des Todessterns tummelt Ihr Euch auch auf Planeten der dritten Episode. Ganz neu dabei: Erstmals fliegt Ihr nach "Rogue Squadron"-Art richtige Lufteinsätze im All. Zünftigen Duellen zwischen Tie-Fightern und X-Wings steht also nichts im Weg.

XB Auf Wunsch erlebt Ihr die Gefechte in der Ego-Ansicht.

Sternenkrieg für Solisten

Beim ersten "Battlefront" lag der Schwerpunkt auf Multiplayer-Schlachten. Diesmal geht's per Splitscreen zu viert rund, via Xbox Live dürfen bis zu 32 Krieger die Waffen sprechen lassen. Aber auch Solisten werden reichlich versorgt: Neben den altbekannten Spielmodi wie 'Galaxis-Eroberung' und 'Schnelleinsatz' wartet eine Kampagne, bei der Ihr die Geschicke der 501. Kompanie (Vaders Leibgarde) bestimmt. Ihr tretet zu vorgegebenen Missionen an und müsst in deren Verlauf mehrere Aufgaben lösen, die über das Einnehmen aller Knotenpunkte hinausreichen – so sollen z.B. Stellungen gegen eine Übermacht gehalten werden oder Ihr habt bestimmte Gegner innerhalb eines Zeitlimits zu eliminieren. *us*

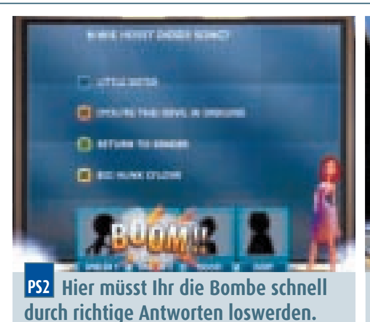
Ulrich Steppberger

Was ein Jahr alles bringen kann: Habt Ihr "Battlefront 2" einmal gespielt, wollt Ihr den Vorgänger kaum noch anfassen. Meistens sind es nur Kleinigkeiten wie z.B. die Tatsache, dass Eure Krieger jetzt laufen können oder dass die Zielerfassung deutlicher angezeigt wird, aber die machen einen gewaltigen Unterschied. Dazu gesellen sich offensichtliche Ergänzungen wie die frischen, abwechslungsreichen Schlachtfelder, zeitweise spielbare Jedis und Oberschurken sowie die unterhaltsamen Weltraum-Einlagen. Ein ganz dickes Lob gibt es für die neue Story-Kampagne, die spannende Solo-Schlachten dank motivierender Einsatzziele deutlich aufmotzt. "Battlefront 2" sieht fein aus, spielt sich spannend und hat Pfiff – das lockt sogar "Star Wars"-Muffel wie mich ans Pad.

Buzz! Das Musik-Quiz

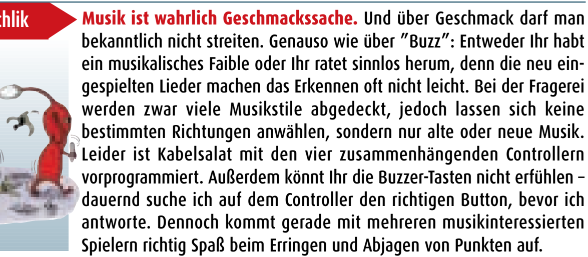
Sony bringt ein Musikquiz im TV-Format ins heimische Wohnzimmer. Bei "Buzz" wetteifern bis zu vier Spieler bei 5.000 Wissensfragen rund um Interpreten und Songs. Gleich mitgeliefert werden passende Druck-Controller mit fünf Tasten (unten), die an den USB-Port angeschlossen werden. Einzelne Ratefüchse dürfen zu Fragen nach dem 'Wer wird Millionär'-Prinzip antreten, mehrere Spieler nehmen an einem kompletten Quiz mit 15, 30 oder 45 Minuten Länge teil. Dabei müssen diverse Raterunden gemeistert werden: Neben Wer-ist-schneller-Fragen und Simultan-Beantwortungen kommt's zum Bombenspiel (oben) oder Ihr teilt Fragen Euren Kontrahenten zu. Die angespielten Jingles sind leider keine Originale, sondern nachgespielte Instrumentalstücke. Immerhin warten 1000 Lieder, die bis in die fünfziger Jahre zurückreichen. Präsentiert wird der Titel im schrägen Comic-Stil mit einem drahtig-nervigen, von Ingolf Lück gesprochenen Moderator. *ts*





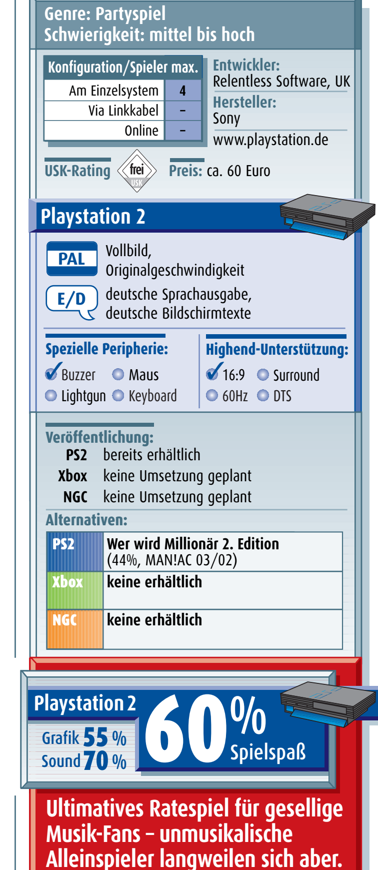
PS2 Hier müsst Ihr die Bombe schnell durch richtige Antworten loswerden.

PS2 Zwischen der Fragerei dürft Ihr per Buzzertasten dämlich posieren.



Thomas Stuchlik

Musik ist wahrlich Geschmackssache. Und über Geschmack darf man bekanntlich nicht streiten. Genauso wie über "Buzz": Entweder Ihr habt ein musikalisches Faible oder Ihr ratet sinnlos herum, denn die neu eingespielten Lieder machen das Erkennen oft nicht leicht. Bei der Fragerei werden zwar viele Musikstile abgedeckt, jedoch lassen sich keine bestimmten Richtungen anwählen, sondern nur alte oder neue Musik. Leider ist Kabelsalat mit den vier zusammenhängenden Controllern vorprogrammiert. Außerdem könnt Ihr die Buzzer-Tasten nicht erfühlen – dauernd suche ich auf dem Controller den richtigen Button, bevor ich antworte. Dennoch kommt gerade mit mehreren musikinteressierten Spielern richtig Spaß beim Erringen und Abjagen von Punkten auf.



Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Relentless Software, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Buzzer, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Wer wird Millionär 2. Edition (44%, MAN!AC 03/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

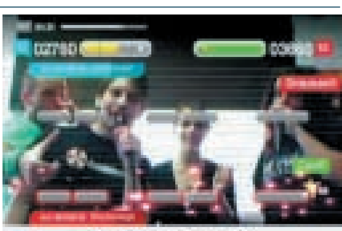
Playstation 2 Grafik 55 % Sound 70 % **60 %** Spielspaß

Ultimatives Ratespiel für gesellige Musik-Fans – unmusikalische Alleinspieler langweilen sich aber.

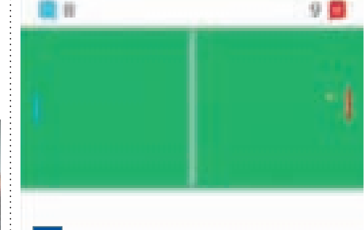
SingStar 80's

NDW-Helden
Die deutsche "SingStar 80's"-Songliste

- **Billy Joel:** "Uptown Girl" (1983)
- **Blondie:** "Atomic" (1980)
- **Culture Club:** "Karma Chameleon" (1983)
- **Cyndi Lauper:** "She Bop" (1984)
- **Dexy's Midn. R.:** "Come on Eileen" (1982)
- **Europe:** "The Final Countdown" (1986)
- **Foreigner:** "I Want to Know What Love is" (1984)
- **Frankie goes to H.:** "Power of Love "(1984)
- **Geier Sturzflug:** "Bruttosozialprodukt" (1983)
- **Hubert Kah:** "Sternenhimmel" (1982)
- **Ixi:** "Der Knutschfleck" (1983)
- **Joachim Witt:** "Goldener Reiter" (1981)
- **Kat. & The Waves:** "W. on Sunshine" (1985)
- **Limahl:** "Neverending Story" (1984)
- **Marietta:** "Fire & Ice" (1986)
- **Marillion:** "Kayleigh" (1985)
- **Münchener Freiheit:** "Ohne Dich" (1986)
- **Modern Talking:** "Cheri Cheri Lady" (1985)
- **Nena:** "99 Luftballons" (1983)
- **Nino de Angelo:** "Jenseits von Eden" (1983)
- **Opus:** "Live is Life" (1985)
- **Simple Minds:** "Don't You forget" (1985)
- **Soft Cell:** "Tainted Love" (1981)
- **Starship:** "We Built This City" (1985)
- **Survivor:** "Eye of the Tiger" (1982)
- **Tears for Fears:** "Everyb. Wants to Rule..." (1985)
- **Tina Turner:** "The Best" (1989)
- **Trio Rio:** "New York, Rio, Tokyo" (1986)
- **Westernhagen:** "Sexy" (1989)
- **WHAM!** "Wake Me Up Before You Go-Go" (1984)

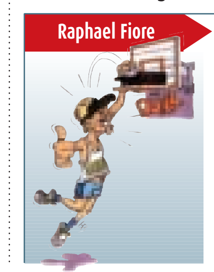


PS2 NDW-Fans feiern dank großer deutscher Songauswahl eine fette Party.



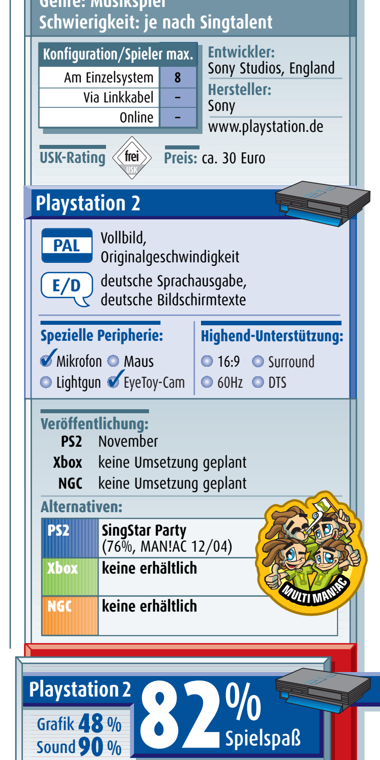
PS2 Das Stimmlagen-"Pong" funktioniert prima und macht Lust auf mehr.

Lasst uns singen, Partys feiern und ordentlich auf den Putz hauen: Nintendo versucht neue Käuferschichten für Videospiele zu begeistern, Sony hat dies mit den massentauglichen "EyeToy"-Spielereien und "SingStar" schon eindrucksvoll geschafft. Alteingesessene Sangeshasen suchen neue Spielmodi vergebens, aber das spielt ausnahmsweise keine Rolle. Denn die Songauswahl sorgt vor allem bei 'Neue Deutsche Welle'-Fans für Begeisterung. Trällert Hits wie '99 Luftballons' stilecht ohne Achselrasur nach und messt Euch mit sieben Kumpels in der partytauglichen Rumreich-Runde. Achtet auf die farbige Taktleiste, um den Einstieg nicht zu verpassen und orientiert Euch an der kritischen Klang-Anzeige. Lasst uns die Party beginnen! *rf*



Raphael Fiore

Was die Musikwahl alles ausmachen kann: "SingStar 80's" ist für mich der mit Abstand beste Teil des aufgepeppten Karaoke-Spaßes. Die deutschen NDW-Klassiker sorgen für Freudentränen und verbinden Rocker, Rapper und Zocker. Ähnlich wie bei "Buzz! Das Musik-Quiz" teilen Jugendliche, die nicht mit dieser Musik aufgewachsen sind, nicht unbedingt meine Begeisterung. Doch der große Unterschied zur Raterei: Die launigen Lieder lassen sich leicht erlernen. Auch das Stimmlagen-"Pong" begeistert: Schade, dass Sony nicht mehr innovative Minispiele in die "SingStar 80's"-Fete gepackt hat. Also, Party-People: Schließt Summ-Mogler von Eurer Party aus, dann düst Ihr im Sauseschritt und bringt in die Arbeit viel Liebe mit, von Eurem "SingStar"-Himmelsritt.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: je nach Singtalent

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony Studios, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Mikrofon, ○ Maus, ○ Lightgun, ✓ EyeToy-Cam
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	SingStar Party (76%, MAN!AC 12/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

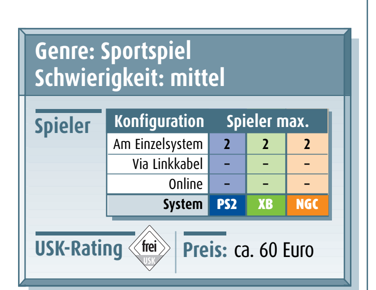
Playstation 2 Grafik 48 % Sound 90 % **82 %** Spielspaß

Gnadenloser Partyknaller mit superber 80er-Musikauswahl und witzigem "Pong"-Minispiel.

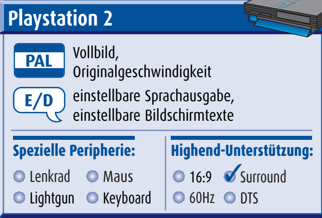


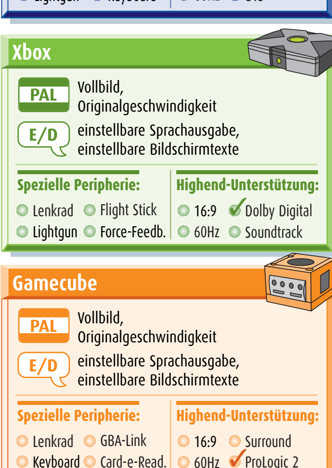


SSX On Tour



Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC









XB Ruckelfrei und gestochen scharf: Die Xboxversion hängt die Konsolenkonkurrenten in Punkto Optik um eine Brettlänge ab.



NGC Viel los auf der Piste (oben). Exklusiv: Mario, Luigi und Peach düsen mit.

Zwischen Snowboarder und Skifahrer stehen immer noch teils unüberbrückbare Vorurteil-Mauern – das können leidenschaftliche Liebhaber beider winterlicher Sportarten nicht nachvollziehen. Genauso sieht es Electronic Arts und vereinigt erstmals die beiden zerstrittenen Parteien.

Zieht Euch also eine fette Mütze über und dicke Handschuhe an, denn Ihr erobert ein gewaltiges Bergmassiv mit zwölf immens weitläufigen und abwechslungsreichen Strecken: Gleitet auf herrlich animiertem Pulverschnee, kurvt durch einen lebendigen Winterwald, überholt den Hang hinunter schlitternde Lausebengel auf ihren Gummireifen oder durchbrecht eine Eisdecke und entdeckt eine romantische Schneehöhle. Auch dank den variantenreichen Aufgaben glänzen Eure Augen wie Schneekristalle an der Sonne: Slidet hunderte Meter, sammelt gut versteckte Crew-Items, distanziert kernig Kontrahenten in Extremrennen oder heimst im Trick-Contest die meisten Punkte ein. Apropos Tricks: Via einfachen Stunts, Slides und gewaltigen Sprüngen füllt Ihr den Superspecial-Balken: Mittels rechtem Stick bringt Ihr die Massen zum Toben – Boarder orientieren sich an den "SSX 3"-Übertricks, während die Skifahrer mit sehenswerten Monstertricks protzen. Damit Ihr massig Punkte sammelt, kombiniert Ihr Eure halsbrecherischen, übertriebenen Kunstdrehungen durch simple Grinds. Zudem verzaubern Euch bombastische, skurrile Menüs, der kernige Soundtrack bettet Euch auf Rosen und im Shop kauft Ihr zahlreiche Extras. *rf*

Veröffentlichung:
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
- zwölf Strecken mit viel Bewegungsfreiheit
- Skifahrer und Boarder wählbar
- extrem abwechslungsreiche Karriere
- künstlerisch hochwertige Präsentation
- Monster-Soundtrack

Contra
- unbalancierter Schwierigkeitsgrad

Alternativen:

PS2	SSX 3 (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox	SSX 3 (87%, MAN!AC 12/03)
NGC	SSX Tricky (82%, MAN!AC 09/03)

Raphael Fiore



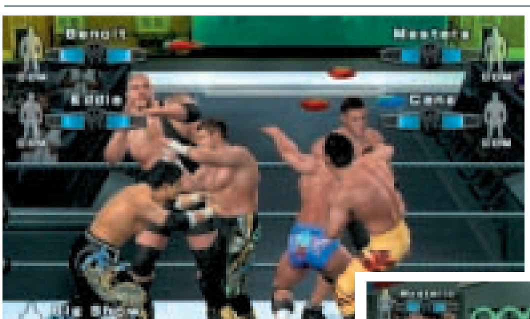
Run to the Hills: Wenn ich im echten Leben nicht auf meinem Snowboard oder Twin-Skis durch die wunderschönen schweizer Alpen bretterre, zocke ich EAs wahr gewordenen Skihasentraum. Die 'Big'-Sportler verwöhnen meine Augen mit einem kunstreichen Menü-Meisterwerk, verhätscheln meine Hände mit sensationell eingängiger (Trick-)Steuerung und überschütten mein Herz mit einer Extraportion Streckendesign- und Missionsliebe. Auch die Integration der Skifahrer nehme ich mit offenen Armen auf – frühere Schneeflitzer wie "Alpine Racer 3" stecken die "SSX"-Alpinisten locker in die Tasche. Einzig der unausgewogene Schwierigkeitsgrad bremst Einsteiger dezent, Realismusfanatiker warten zudem lieber auf "Amped 3".



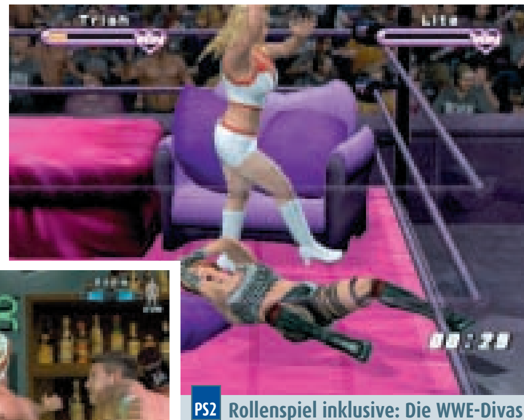
PS2 Die neu dazugekommenen Extrem-Skifahrer übertreffen sogar die Snowboarder mit sagenhaften und simpel auszuführenden Monstertricks.



WWE SmackDown vs. RAW 2006



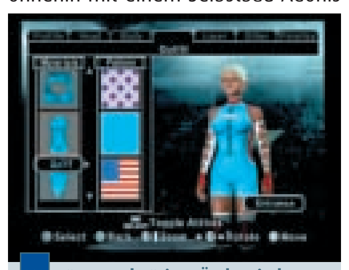
PS2 Beim Royal Rumble vermöbeln sich sechs Muskelberge im Ring.



PS2 Rollenspiel inklusive: Die WWE-Divas treten auf Wunsch in Fetisch-Outfits an.

PS2 Wer will, haut sich diesmal auch ganz rustikal in einer Bar.

THQ stellt sich gegen den Trend: Für den neuesten Teil des hauseigenen Wrestling-Flaggschiffes "WWE SmackDown vs. RAW" suchten die Entwickler keinen gekünstelt originellen Untertitel, sondern schauten der Realität in die Augen. Wenn alle zwölf Monate ein Teil erscheint, dann tut's auch die Jahreszahl.
Dafür gibt sich zur Feier ein großes Kämpferfeld die Ehre: Neben 50 aktuellen Haudraufs gesellen sich 13 Stars der Vergangenheit dazu, die Ihr aber teilweise erst freispielen müsst. Selbstbewusste Ringkünstler treten ohnehin mit einem Selbstbau-Adonis an, dessen Eigenheiten und Aussehen Ihr bis ins kleinste Detail einstellen könnt. Erstmals gestaltet Ihr bei Bedarf sogar den glamurösen Ringeinmarsch selbst. Außerdem steht Euch jetzt ein eigener Umkleideraum zur Verfügung, den Ihr nach Wunsch mit Poster und Möbeln personalisiert – dazu müsst Ihr allerdings das nötige Kleingeld gewinnen.
Während die Steuerung den Traditionen treu bleibt und auf ein durchdachtes Angriffs- und Wurfsystem setzt, kamen einige neue Match-Typen dazu: So kloppt Ihr Euch neuerdings in einer Kneipe, tretet zu einem legendären 'Buried Alive'-Duell nach Undertaker-Art an oder schickt zwei WWE-Divas in knappen Outfits in den rosa Kuschelring.

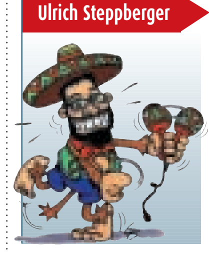


PS2 Für Bastelwütige: Ändert jedes Detail an Kämpfern und ihren Auftritten.

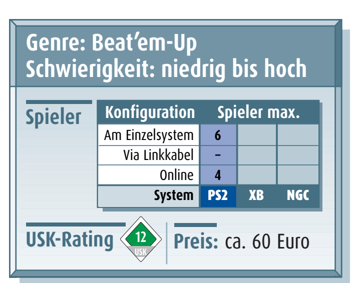
Volles Programm

Online-freudige PS2-Ringer können nun zu viert erweiterte Internet-Matches ansetzen, Solisten freuen sich über die aufpolierte Karriere: Je nachdem, ob Ihr Euch für einen Wrestler aus dem RAW- oder dem Smack-Down-Lager entscheidet, wartet eine eigene Story auf Euch, alternativ zieht Ihr als Macher hinter den Kulissen die Strippen. *us*

Ulrich Steppberger



Muskelmasse mit Klasse: Neu erfunden wird bei "SmackDown"-Spielen meistens wenig – und wenn doch wie in der 2006er-Auflage ein großes Feature dazu kommt, dann sorgt die US-Zentrale von THQ mit unsinnigen Embargos dafür, dass ich nichts drüber schreiben darf. Deshalb nur soviel: Dieser neue Modus macht viel Sinn und wird Wrestling-Fans noch um einiges länger ans Pad fesseln. Auch die kleineren Ergänzungen verbessern die Klopperei: Die Match-Arten gerieten ordentlich, die Editor-Möglichkeiten machen Fummler glücklich – und die neue Erschöpfung-Option kann auf Wunsch abgestellt werden. Die Grafik wurde erneut etwas verbessert, auch wenn alte Macken wie Clipping weiterhin nicht ganz ausbleiben. Wer Wrestling mag, schlägt bedenkenlos zu.

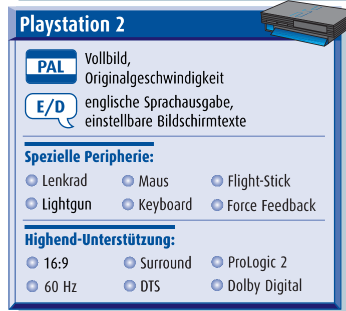


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	6		
Via Linkkabel	–		
Online	4		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — Preis: ca. 60 Euro

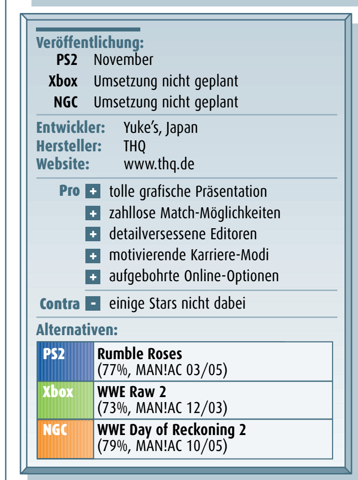


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



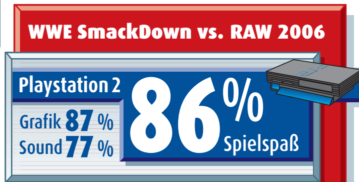
Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox Umsetzung nicht geplant
NGC Umsetzung nicht geplant

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ tolle grafische Präsentation
+ zahllose Match-Möglichkeiten
+ detailversessene Editoren
+ motivierende Karriere-Modi
+ aufgebohrte Online-Optionen

Contra
– einige Stars nicht dabei

Alternativen:
PS2 Rumble Roses (77%, MAN!AC 03/05)
Xbox WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03)
NGC WWE Day of Reckoning 2 (79%, MAN!AC 10/05)



WWE SmackDown vs. RAW 2006

Playstation 2
Grafik 87 %
Sound 77 %
86 % Spielspaß

Ausgefeiltes und technisch gelungenes Wrestling, das Fans mit endloser Vielfalt beglückt.

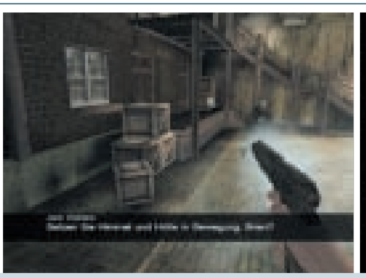
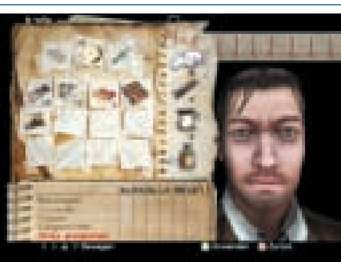




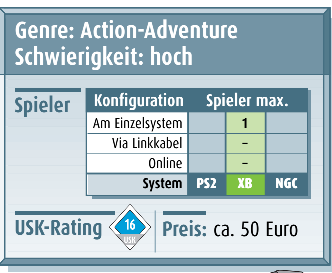
Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth



XB Besonders in den ersten Stunden dominant: seitenlange Dialoge.

XB Links befreit Ihr den zu Unrecht eingebuchteten Brian Burnham, bei der anschließenden Flucht durchs nächtliche Innsmouth verteidigt Ihr Euch ausnahmsweise mit Waffengewalt (Mitte). Verletzungen verarztet Ihr über den Status-Bildschirm.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 50 Euro

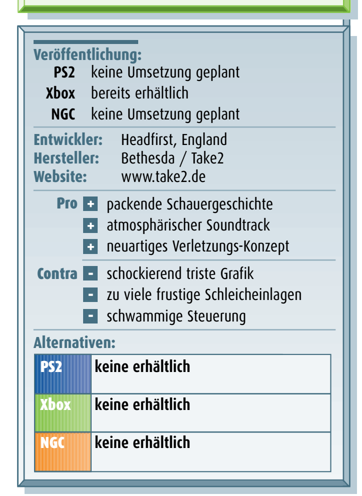


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
○ 60Hz ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Headfirst, England
Hersteller: Bethesda / Take2
Website: www.take2.de

Pro
+ packende Schauergeschichte
+ atmosphärischer Soundtrack
+ neuartiges Verletzungs-Konzept

Contra
– schockierend triste Grafik
– zu viele frustige Schleicheinlagen
– schwammige Steuerung

Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich



Call of Cthulhu
Xbox
Grafik 67 %
Sound 72 %
71 % Spielspaß

Stimmungsvolles und interessant erzähltes, aber über weite Strecken nerviges Grusel-Abenteuer.

Wer Fan der alten Horror-Meister ist, für den hat der Name Howard Philips Lovecraft einen ähnlich guten Klang wie Edgar Allan Poe ("Der Rabe") – auch wenn der schrullige Brite und Erfinder des berüchtigten Necronomicons nie ganz mit der Bekanntheit seines Landsmannes konkurrieren konnte. Immerhin hat's in den 80ern – also rund 50 Jahre nach dem Tod des Autors – für ein eigenes Pen'n'Paper-Rollenspiel gereicht. "Call of Cthulhu" vom amerikanischen Chaosium-Verlag ermöglichte das Charakterspiel in Lovecrafts von schlabbermäuligen Tenktakel-Unholden und debilen Inzuchtskrüppeln bevölkerten Abstrusitäten-Kosmos. Mit der Lizenz des Papier-RPGs im Gepäck, setzen "Morrowind"-Macher Bethesda und die Engländer Headfirst Lovecrafts Schauermär als Horror-Adventure um – und würzen den Grusel-Cocktail mit einer Prise Ego-Shooter.

Ego-Ermittler

Die Geschichte fängt an, wo sie aufhört: Held und Ex-Cop Jack Walker fristet sein vom Grauen gezeichnetes Dasein in der berühmten Arkham-Anstalt (ja, auch die verdanken wir Lovecraft, nicht etwa den "Batman"-Comics). Die Rückblende erzählt eine Geschichte, die Ihr (Bethesda-typisch) aus der Ich-Perspektive erlebt. Jack kommt dem Grauen im bedächtigen Spürnasen-Tempo und mit der für meterlange Dialoge nötigen Geduld auf die Spur. Die düsteren Kulissen nach Hinweisen untersuchen, mit den mutierten Bewohnern von Lovecrafts Mystery-Dörfchen Innsmouth plauschen, die persönlichen Notizen des Hauptdarstellers bzw. interessante Manuskripte durchforsten und notfalls im Schleichgang monströse Wächter umgehen – so sieht der Alltag eines Übernatürlichen-Ermittlers im angehenden 20. Jahrhundert aus.



XB Ansehnliche Menschen gibt's in Innsmouth kaum – und die wenigen Zugewanderten landen in Nullkommanix auf den Opferaltären von Cthulhu & Co.

Apropos übernatürlich: Die Indizien für paranormale Ereignisse häufen sich – aber 'echte Monster' setzen die Designer Lovecraft-echt nur sehr sparsam ein. Den Großteil des Gegner-Aufgebots stellen die vom 'Innsmouth-Makel' befallenen Bewohner des kleinen Küstenstädtchens, und erst nach zahllosen Stunden der Schleich-Verdammnis drückt man Euch endlich Schießeisen in die Hand, mit denen Ihr allzu aufdringliche Mutanten in Schach halten dürft. Lädierte Helden werden übrigens nicht wie sonst üblich mittels Allheilmittel kuriert, sondern nach 'streng medizinischen' Gesichtspunkten und Körperteil für Körperteil wieder zusammengeflickt. Eine regelrechte Verwundungs-Statistik, Zonen-Unterteilung sowie ein Medizinköfferchen mit Schmerzmittelspritze, Verbandszeug und Nadel bzw. Faden machen's möglich. Also Obacht bei Kampfansagen: Euer Alter Ego ist ein Adventure-Detektiv – und keine Shooter-typische Ein-Mann-Armee. *rb*

Robert Bannert



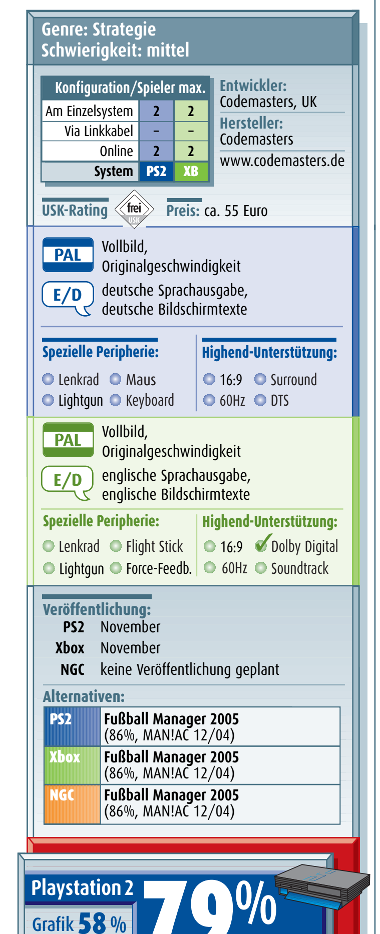
Lovecrafts Werke zählen zum Spannendsten, was die Horror-Literatur zu bieten hat. Aber eine packende Versoftung steht noch immer aus, denn bei dem an sich atmosphärischen Titel ist der Name Programm: "Dark Corners of the Earth" glänzt nicht mit stilvoller Düsternis – nein, die unspektakuläre Grafik hüllt sich in derart tiefe Schwärze, dass selbst das Malträtieren des Helligkeitsreglers nicht den oft überlebensnotwendigen Durchblick bringt. Die viel zu häufigen, stinklangweiligen Endlos-Schleichereien strapazieren Eure Geduld zusätzlich, und die Simulation von Wundauswirkungen (Pad-Ruckler, Verlangsamung, verschwimmende Grafik) erweist sich in der Praxis eher als hinderlich denn innovativ. Schade um den interessanten Ansatz und die tolle Story.

BDFL Manager 2006



PS2 Die spärliche Präsentation hat sich gegenüber dem Vorgänger kaum verbessert. Dafür setzen Eure Kicker die Trainer-Taktiken noch konsequenter um.

Auch dieses Jahr will Codemasters an EAs Managersessel rütteln. Die Engländer versüßen Eurer Trainerleben mit zahlreichen Neuerungen: Intensive Trainingseinheiten beobachtet Ihr in 3D und müsst Euch nicht mehr mit dem Reißbrett begnügen. Dabei könnt Ihr die individuellen Fähigkeiten gezielt verbessern: Faule Stürmer müssen Kondition bolzen, während Ihr miesen Technikern das 1x1 der Ballbehandlung beibringt. Behütet Eure Superstars: Leichte Verletzungen sollten die Spieler auskurieren, sonst fallen sie schon mal länger aus. Wer sich nur auf die Spiele konzentrieren will, kann dies ebenfalls tun. Der Computer übernimmt alle finanziellen Geschäfte, kümmert sich um Nachwuchstalente und sucht Sponsoren. Via Download haltet Ihr zudem Euren Kader immer auf dem neusten Transferstand. Zusätzlich setzt Euch ein Manageditor ins rechte Licht und das aussagekräftige 'Football One'-Programm hält Euch auf dem Laufenden. Eine gelbe Karte zücken wir für die schwache Präsentation und die unhandliche, nicht einsteigerfreundliche Menüführung. *rf*



Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Codemasters, UK
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei USK — Preis: ca. 55 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Veröffentlichung geplant

Alternativen:

PS2	Fußball Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Fußball Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Fußball Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)

Playstation 2: Grafik 58 % Sound 50 % — 79 % Spielspaß

Xbox: Grafik 58 % Sound 50 % — 79 % Spielspaß

Routinierter und eingängiger als der Vorgänger. Komplexe Menüs und lange Ladezeiten nerven.



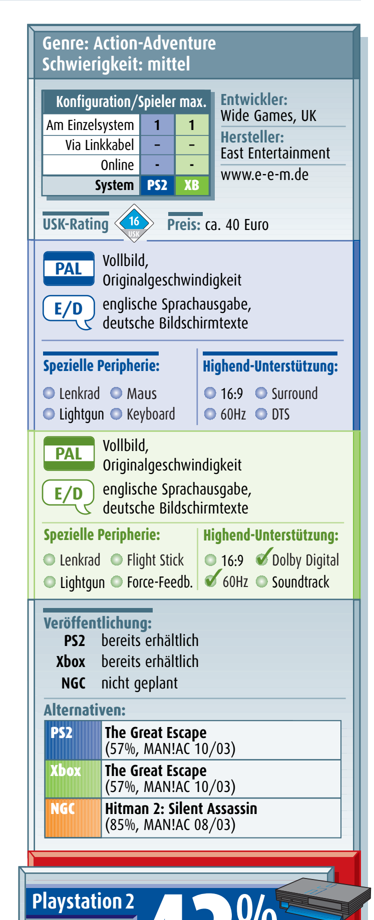
XB Erfahrt alles Wissenswerte über den Fußballmarkt dank 'Football One'.

Pilot Down: Behind Enemy Lines



PS2 Mit geducktem Schleichen kommt Ihr an fast jedem Gegner vorbei. Die Burschen sind kurzsichtig und reagieren nur träge auf Verdächtiges.

Die Macher von "The Great Escape" wärmen ihr altes Konzept auf: Als abgestürzter Pilot hinter feindlichen Linien sucht Ihr Euren linear angelegten Fluchtweg inklusive simpelster Rätseleinlagen und ebensolchem Scripting. Dabei geht's in eintöniger Langweilergrafik vorbei an feindlichen Soldaten, durch besetzte Dörfer, Kasernen und Wälder. Kurzum: Meist ist das Schleichen außerhalb der Sichtlinie Eurer Gegner und Zivilisten angesagt – das wird von der unterbelichteten KI deutlich erleichtert. Bei Schussgefechten kämpft Ihr jedoch oft mit unsichtbaren Wänden rund um die Deckung. Das Ballern und Verstecken erinnert frappierend an "Splinter Cell", gestaltet sich aber deutlich träger und plumper. Kälte macht unserem Helden auch zu schaffen – so schrumpft ständig seine Ausdauer, die nur durch Lagerfeuer oder Essen aufgefrischt wird. Die Story zwischen den Levels wird durch unpassende Comic-Standbilder erzählt. Peinlich: Durch einen Bug in der Xbox-Version könnt Ihr zeitweise nicht laufen. Außerdem ist das Zielen hier deutlich hakeliger. *ts*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	-	-
System	PS2	XB

Entwickler: Wide Games, UK
Hersteller: East Entertainment
www.e-e-m.de

USK-Rating: 16 USK — Preis: ca. 40 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

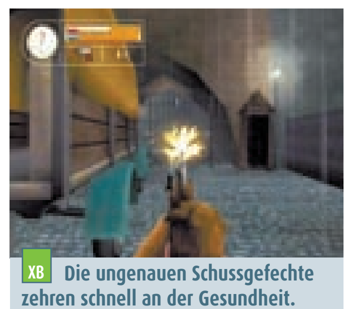
Alternativen:

PS2	The Great Escape (57%, MAN!AC 10/03)
Xbox	The Great Escape (57%, MAN!AC 10/03)
NGC	Hitman 2: Silent Assassin (85%, MAN!AC 08/03)

Playstation 2: Grafik 35 % Sound 40 % — 42 % Spielspaß

Xbox: Grafik 32 % Sound 40 % — 40 % Spielspaß

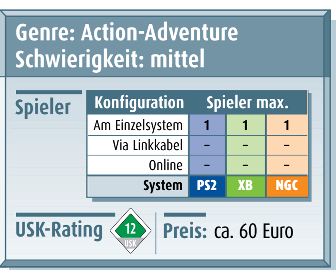
Wenig spannendes und sehr linear gestricktes Schleichabenteuer mit dummen Gegnern.



XB Die ungenauen Schussgefechte zehren schnell an der Gesundheit.

Ultimate Spider-Man

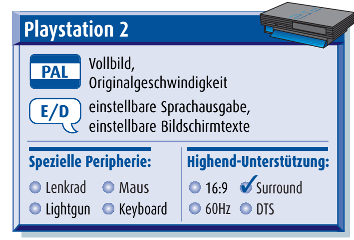




Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1	1	1
	Via Linkkabel	-	-	-
	Online	-	-	-
	System	PS2	XB	NGC

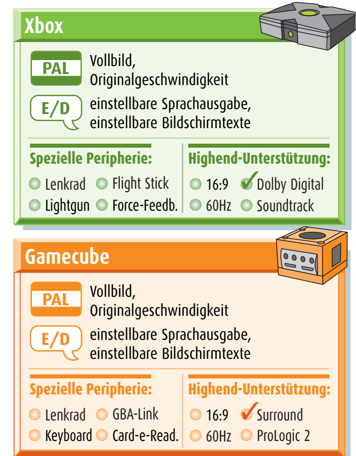
USK-Rating 12 · Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, ProLogic 2



Ultimate Spider-Man

Playstation 2: Grafik 83 %, Sound 70 %, 82 % Spielspaß

Xbox: Grafik 83 %, Sound 70 %, 82 % Spielspaß

Gamecube: Grafik 83 %, Sound 70 %, 82 % Spielspaß

Schwingt mit Spidey durch die Lüfte: Bewährte Spinnenakrobatik im ultimativen Comic-Design.



PS2 Die Hilfe hängt am seidenen Faden: In den vielen Zufallsmissionen bringt Ihr verletzte Bürger unter Zeitdruck ins nächste Krankenhaus - jede Sekunde zählt!

1962 erblickte Superheld Spider-Man das Licht der Comicwelt, 2002 verpasste Marvel dem Helden ein Update: "Ultimate Spider-Man" rollt die Geschichte um den Spinnenbiss erneut, aber moderner auf. Activisions Umsetzung steht der Printvorlage in nichts nach und präsentiert die Handlung mit spektakulär animierten Comicszenen.

Für Besitzer der Film-Umsetzungen ist das leider die größte Neuerung, denn am Spielablauf hat Activision kaum etwas geändert: Ihr schwingt immer der Nase nach durch die Straßenschluchten von Manhattan und kraxelt auf gewaltigen Wolkenkratzern herum. In den zahlreichen Missionen überrascht Ihr Räuber auf frischer Tat, rettet Bürger aus prekären Situationen und flitzt unter Zeitdruck Checkpoints ab. Ersteht außerdem Manöver und Upgrades, die Euch vor allem in den Story-Missionen nützlich sind – hier duelliert Ihr Euch mit allerlei Marvel-Superbösewichten und sogar Marvel-Helden. Denn der "Ultimate Spider-Man" verwandelt sich regelmäßig in sein finsteres Alter-Ego Venom und wütet fürchterlich. Die monströse Gestalt bewegt sich zwar schwerfällig, kann aber mit seinen Tentakeln peitschen und Fahrzeuge wie Spielzeug durch die Luft schleudern. Dann stellen sich etwa die X-Men in den Weg, um Eurem Wutrausch Einhalt zu gebieten: Bei den wüsten Schlachten gehen ganze Straßenzüge zu Bruch. Die Kämpfe steuern sich übersichtlicher als in den Vorgängern, weil das Kampfsystem dezent vereinfacht wurde – trotzdem wirbelt Ihr mit spektakulären Saltocombos über die Köpfe der Verbrecher hinweg. *oe*



NGC Gelungen: Die Handlung setzt Activision mit neuem Comic-Stil in Szene.

Veröffentlichung:

PS2	im Handel
Xbox	im Handel
NGC	im Handel

Entwickler:	Treyarch, USA
Hersteller:	Activision
Website:	www.activision.de

Pro
- völlige Bewegungsfreiheit
- neue Comic-Grafik
- komplexe Stadtumgebung

Contra
- wenig spielerische Neuerungen
- Peter ist etwas zu redseelig
- Bosskämpfe teils unübersichtlich

Alternativen:

PS2	Batman Begins (82%, MAN!AC 08/05)
Xbox	Batman Begins (82%, MAN!AC 08/05)
NGC	Batman Begins (82%, MAN!AC 08/05)

Oliver Ehrle



Peter Parker gibt alles: Spider-Man gehört mit seinen Seilkünsten eindeutig zu den außergewöhnlichsten Marvel-Helden und Activision setzt ihn auf Konsole schwungvoll in Szene. Die neuen Comic-Animationen und der finstere Venom bringen mehr Action ins Abenteuer, zumal das effektive und übersichtliche Kampfsystem frustige Keilereien verhindert. Neben den Verbesserungen fallen aber auch Dinge auf, die sich gegenüber den Vorläufern nicht geändert haben: Peter Parker quasselt Euch oftmals unnötig zu und ist dabei nicht witzig. Außerdem mangelt es an neuen Ideen: Viele Zufallsmissionen kennt Ihr in ähnlicher Form schon vom Vorgänger. Da diese viel Zeit des Abenteuers in Anspruch nehmen, sollten Fans der Serie das Update mit Vorsicht genießen.



XB Venom legt jede Einrichtung in Schutt und Asche: Der Antiheld trifft mit seinen Tentakelpeitschen auch entfernte Gegner, außerdem kann er Leben aussaugen.

Crime Life: Gang Wars

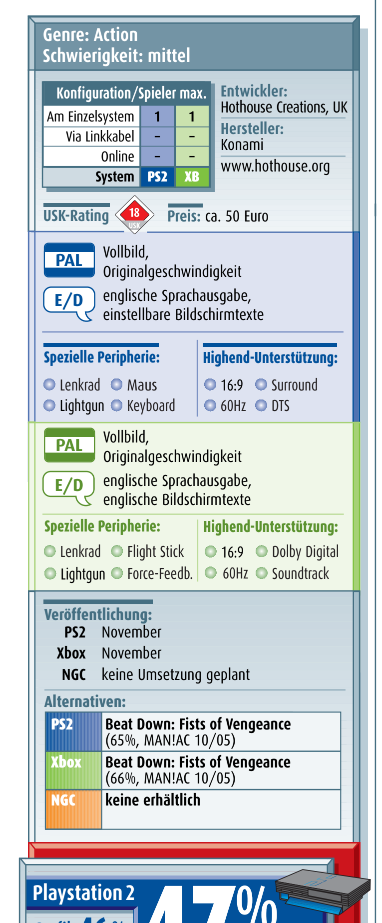


PS2 Während Ihr dem Uniformträger schmerzhafte Dehnungsübungen aufzwingt, drischt Euer dümmlicher CPU-Kumpel auf den zweiten Bullen ein.

Euer Held strebt nach Straßenruhm, deshalb hängt er mit seinen Homies auf den Straßen rum. Spätestens nach dem blutigen Tutorial gegen einen muskelbepackten Hünen wisst Ihr, dass auf dem "Crime Life"-Asphalt das Faustrecht gilt. Die Schlagvielfalt beeindruckt selbst härteste Ghetto-Brüder: Im Verlauf Eures blutigen Werdegangs erlernt Ihr besonders rohe Manöver, welche die störrische Kamera in Nahaufnahme menschenverachtend zur Schau stellt – füllt dazu Eure 'Rage'-Anzeige via Dreschcombo. Außerdem vermöbelt Ihr wehrlose Passanten mit Baseballschläger oder Schlagstock. Die zahlreichen herumkurvenden Vehikel dürft Ihr zwar zerstören, aber nicht selbst steuern. Wutentbrannt fahrt Ihr deshalb als Schwarzfahrer mit der U-Bahn zwischen den ingesamt zehn Szenarien umher. Anders sieht's bei Fressbuden aus: Eine Energie spendende Pizza bezahlt Ihr brav mit geklauter Kohle. Einen Zweispieler-Modus sucht Ihr in der drögen Prügelei mit mieser Steuerung und schwacher Optik vergebens. Einziger Lichtblick: Die lizenzierte Rap-Mucke. *rf*



XB Wut im Bauch: Autos könnt Ihr zerdeppern, aber nicht selbst fahren.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Hothouse Creations, UK
Hersteller: Konami
www.hothouse.org

USK-Rating 18 Preis: ca. 50 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

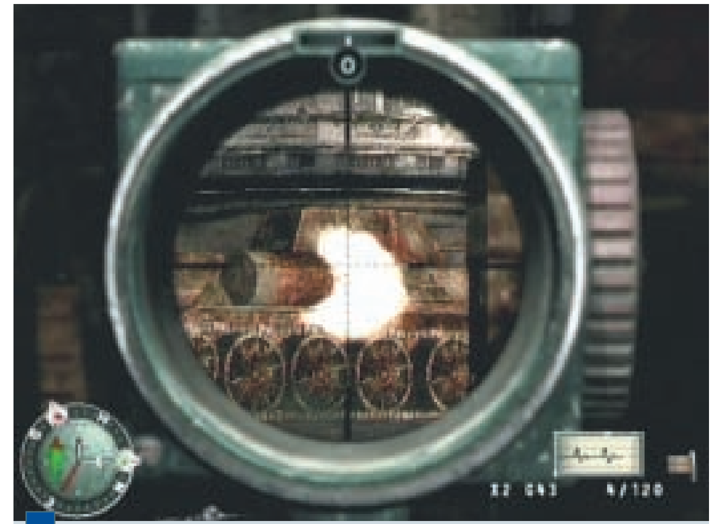
PS2	Beat Down: Fists of Vengeance (65%, MAN!AC 10/05)
Xbox	Beat Down: Fists of Vengeance (66%, MAN!AC 10/05)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 46 %
Sound 81 %
47% Spielspaß

Xbox
Grafik 48 %
Sound 81 %
47% Spielspaß

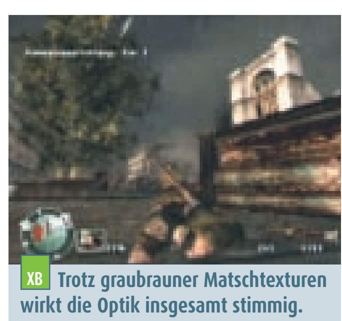
Brutale Prügelei mit vielseitigem Kampfsystem, aber mieser Steuerung und dummen CPU-Kumpels.

Sniper Elite

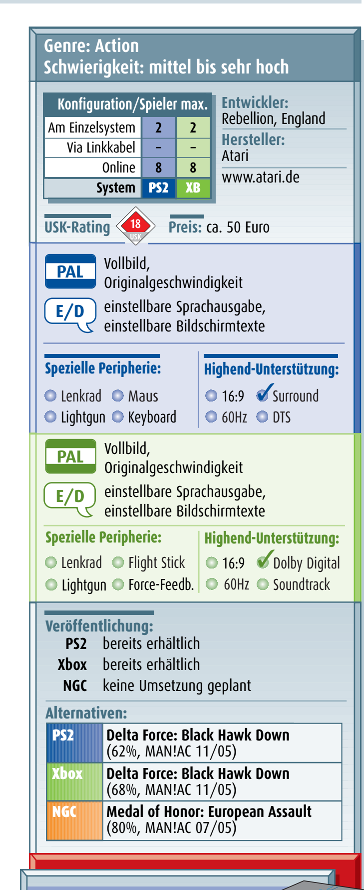


PS2 Die meiste Zeit blickt Ihr bei "Sniper Elite" durchs Zielvisier Eures Scharfschützengewehrs – dicke Panzer schaltet Ihr durch einen gezielten Schuss in den Tank aus.

Allen Waffennarren, deren höchstes Credo in Multiplayer-Shootern das so genannte 'Campen' ist, gibt Rebellion "Sniper Elite" in die Hand. Während des zweiten Weltkriegs streift Ihr in Third-Person-Sicht durch zerbombte Straßenzüge, verschanzt Euch hinter ausgebrannten Panzern und schaltet den Feind im Ego-Modus von weitem aus. Besonderes Gewicht kommt dem gewählten Schwierigkeitsgrad zu: Entscheidet Ihr Euch für die 'Heckenschützenelite'-Stufe, läuft "Sniper Elite" zur Höchstform auf. Schwerkraft und Wind wirken sich auf Euer Geschoss aus, Körperhaltung, Herzfrequenz und Atem-Anhalten werden ebenfalls berücksichtigt. Rennt Ihr ziellos über das Schlachtfeld, wird die erste Kugel zu Eurem Tod, äußerste Vorsicht ist Trumpf. Um Frust zu vermeiden, darf zwar jederzeit gespeichert werden, jedoch nicht beliebig oft während einer Mission. Hierzulande fiel übrigens die makabre 'Bullet-Cam' der Schere zum Opfer, im Ausland werden Kopfschüsse via Zeitlupe zelebriert. Mehrspieler-Schützen freuen sich über Coop- und Online-Scharmützel. *ms*



XB Trotz graubrauner Matschtexturen wirkt die Optik insgesamt stimmig.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	8	8
System	PS2	XB

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating 18 Preis: ca. 50 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

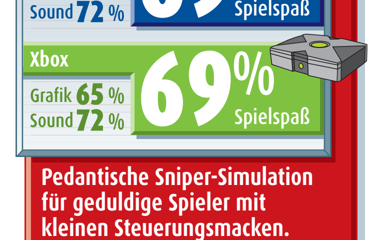
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Delta Force: Black Hawk Down (62%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Delta Force: Black Hawk Down (68%, MAN!AC 11/05)
NGC	Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)

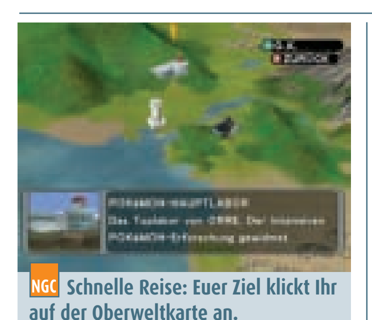


Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 72 %
69% Spielspaß

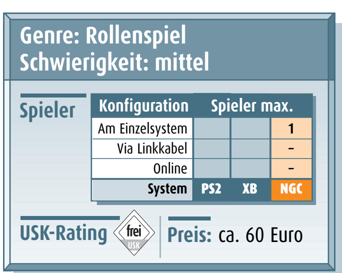
Xbox
Grafik 65 %
Sound 72 %
69% Spielspaß

Pedantische Sniper-Simulation für geduldige Spieler mit kleinen Steuerungsmacken.

Pokémon XD Der dunkle Sturm



NGC Schnelle Reise: Euer Ziel klickt Ihr auf der Oberweltkarte an.

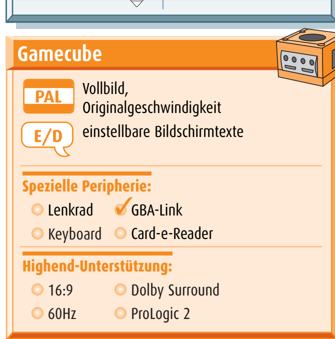


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

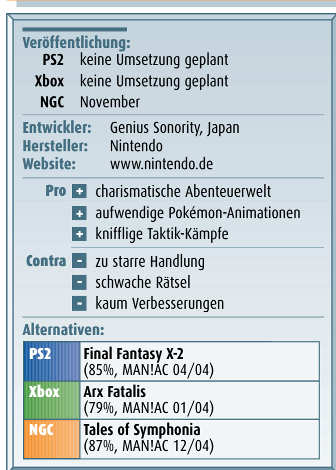


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2



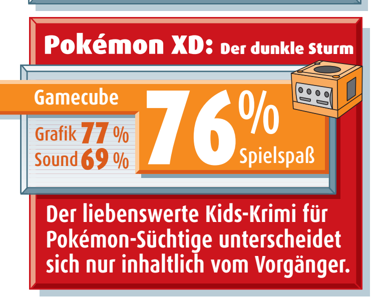
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Entwickler: Genius Sonority, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ charismatische Abenteuerwelt
+ aufwendige Pokémon-Animationen
+ knifflige Taktik-Kämpfe

Contra
- zu starre Handlung
- schwache Rätsel
- kaum Verbesserungen

Alternativen:
PS2 Final Fantasy X-2 (85%, MAN!AC 04/04)
Xbox Arx Fatalis (79%, MAN!AC 01/04)
NGC Tales of Symphonia (87%, MAN!AC 12/04)



Pokémon XD: Der dunkle Sturm

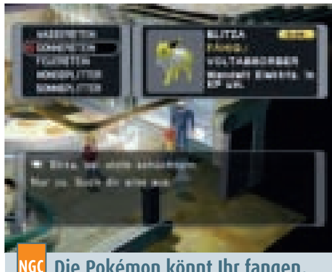
Gamecube
Grafik 77 %
Sound 69 %
76 % Spielspaß

Der liebenswerte Kids-Krimi für Pokémon-Süchtige unterscheidet sich nur inhaltlich vom Vorgänger.



NGC Für die Kämpfe wird nach alter Tradition in eine Arena umgeblendet: Wie im GBA-Vorbild beharken sich bis zu vier Pokémons in Duellen und Teammatches (Bild).



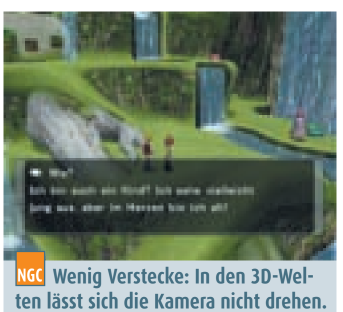


NGC Die Pokémon könnt Ihr fangen, von Trainern mopsen und tauschen.

Ein Jahr nach "Pokémon Colosseum" (MAN!AC 06/04) bringt Nintendo ein weiteres 3D-Rollenspiel für Trainer: "Pokémon XD" spielt ebenfalls nicht in der Game-Boy-Welt Hoenn, sondern in Orre. Das gewagte Unternehmen beginnt im Pokémon-Labor, das von Soldaten überfallen wird. Im Laufe der Handlung durchkreuzt Ihr die Pläne finsterer Pokémon-Trainer, die sich mal wieder zu viel vornehmen: In den Tiefen des Meeres wollen sie den Schlüssel zum Schattenreich finden, um mit Mächten aus dieser 'Xtra'-Dimension die Welt zu beherrschen.

Streifzug durch Orre

Wie der Vorgänger ist das Rollenspiel recht einfach aufgebaut: Die Oberweltkarte ist nicht begehbar, stattdessen klickt Ihr einfach auf die Örtlichkeiten. In Festungen und Städten schickt Euch die Handlung im Zickzack-Kurs von einer Plauderei zur nächsten, was stellenweise recht ermüdend ist. Die Kämpfe bestreitet Ihr nach bewährter Pokémon-Taktik, dazu lassen sich per Linkkabel auch Schützlinge aus den Advance-Abenteuern übernehmen und Freunde einladen. Exklusiv auf dem Gamecube kommen die garstigen Crypto-Pokémon vor, die Ihr von den Bösewichten krallt – nur mit medizinischer Behandlung lassen sich die Biester zähmen. Neuerdings nehmt Ihr in Orre die Pokémon nicht nur Feinden ab, sondern gabelt die Viecher auch in der Wildnis auf – so stellen auch Spieler ohne GBA-Link ein vielfältiges Team zusammen. oe

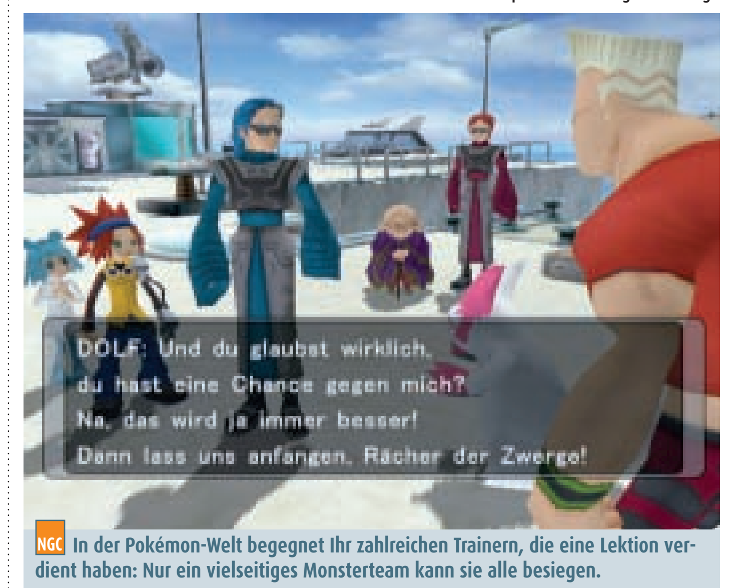


NGC Wenig Verstecke: In den 3D-Welten lässt sich die Kamera nicht drehen.

Oliver Ehrle



Putziges Pokémon-Abenteuer von der Stange: "Pokémon XD" bietet spaßige Abwechslung von den kampflastigen Handheld-Abenteuern, wobei die kindliche Krimi-Handlung hauptsächlich Dreikäsehochs anspricht. Die pfiffigen Auseinandersetzungen überzeugen mit gewohnter Taktik und neuen, für Pokémon-Titel ungewöhnlich spektakulären Animationen. Stellenweise stören vage Hinweise. Deshalb müsst Ihr Euch regelmäßig systematisch durchfragen – zum Glück durchforstet Ihr überschaubare Lokalitäten. Erfahrene RPG-Freaks fühlen sich etwas eingeengt, besonders wenn sie sich schon auskennen: Manche Areale haben die Entwickler sogar aus "Pokémon Colosseum" übernommen. Ingesamt veränderte Nintendo im technischen und spielerischen Vergleich wenig.



NGC In der Pokémon-Welt begegnet Ihr zahlreichen Trainern, die eine Lektion verdient haben: Nur ein vielseitiges Monsterteam kann sie alle besiegen.

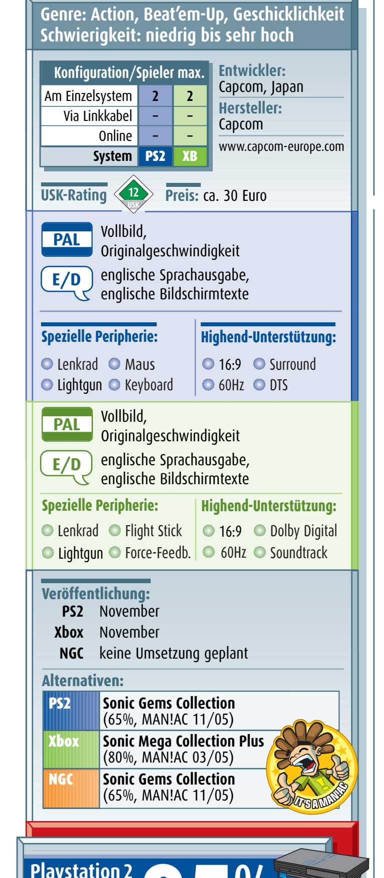
Capcom Classics Collection





PS2 Die Ruhe vor dem Sturm: Eines der Sammlungs-Highlights stellt zweifelsohne die erste perfekte Automatenadaption von "Final Fight" dar.

Capcom erfüllt Kindheitsträume: Die prall gefüllte Sammlung enthält 22 Spiele aus dem Zeitraum von 1984 bis 1992. Darunter finden sich Videospiel-Meilensteine wie "Street Fighter 2", "Final Fight" und "Ghost 'n Goblins". Auch über seltene oder lange Zeit indizierte Spiele wie der spaßige "Pengo"-Clon "Pirate Ship Higemaru" und das militante "Commando" freuen sich Nostalgiker. Ihren Ursprung haben (fast) alle Titel in der Spielhalle, lediglich "Super Ghouls 'n Ghosts" erschien 1991 für das SNES. Euch erwarten meist 1:1 Adaptionen, spielerische Erweiterungen wie bei "Street Fighter 2" sorgen für Begeisterung. Besonders löblich: Zahlreiche Schwierigkeitsgrad- und Lebenseinstellungen erleichtern Eure Aufgabe. Tosenden Beifall erhält die reichhaltige Sammlung für die tolle Mehrspieler-Unterstützung: Die meisten Titel zockt Ihr gemeinsam oder abwechselnd – einige wahlweise mit einem Pad. Wertvolle Zusatzinformationen sind letzlich das Salz in der Capcom-Suppe. Kurzum: Die bislang beste und vielseitigste Old-School-Kollektion. *rf*



Genre: Action, Beat'em-Up, Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 30 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

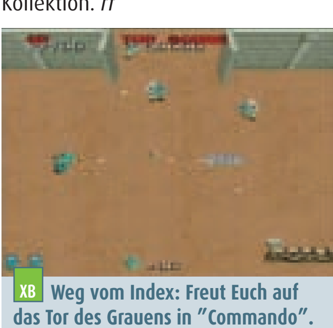
Alternativen:

PS2	Sonic Gems Collection (65%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Sonic Mega Collection Plus (80%, MAN!AC 03/05)
NGC	Sonic Gems Collection (65%, MAN!AC 11/05)

IT'S A MAN!AC

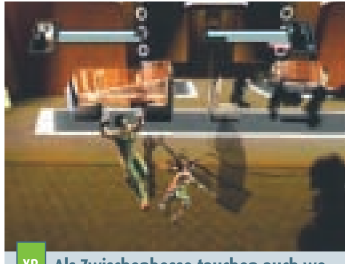
Playstation 2: 85% Spielspaß – Grafik 60 %, Sound 75 %
Xbox: 85% Spielspaß – Grafik 60 %, Sound 75 %

Zockt zum günstigen Preis zahlreiche Hits von 1984-1992 aus Capcoms ruhmreichem Portfolio.

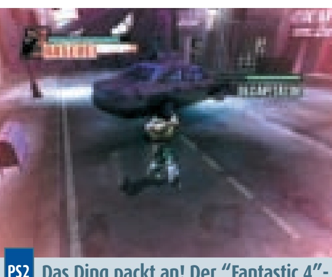


XB Weg vom Index: Freut Euch auf das Tor des Grauens in "Commando".

Marvel Nemesis Rise of the Imperfects



XB Als Zwischenbosse tauchen auch wenig bekannte Schurken wie 'The Wink' auf.

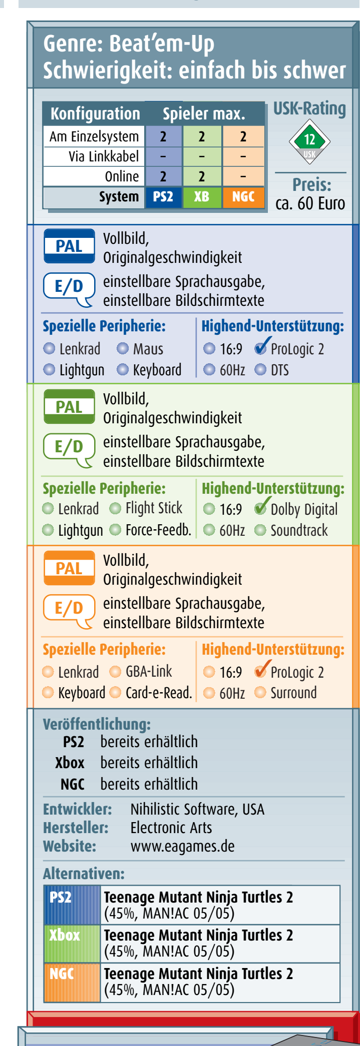


PS2 Das Ding packt an! Der "Fantastic 4"-Antiheld schmeißt sogar mit Autos.

Selten verbarg sich in einem Spieletitel so viel verhängnisvolle Wahrheit wie bei "Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects": Das chaotische Prügelabenteuer um Wolverine, Spidey, Elektra & Co. erweist sich aufgrund träger, ungenauer Steuerung, ideenloser Kämpfe und fehlerhafter Kollisionsabfrage als durch und durch imperfekt. Das Grundprinzip der Schlägerei ist schnell erklärt: Im Story-Modus steuert Ihr je nach Mission einen anderen Superhelden und kloppt der strohdummen Gegnermeute die Blechbirne weich. Das Move-Repertoir der Marvel-Recken ist dermaßen beschränkt, dass Ihr mit stumpfen Buttongedrücke stets zum Ziel kommt. Eure normalen Schläge variiert Ihr via R-Taste zu einem Spezial-Move wie z.B. Wolverines Klingenhieb oder Spideys Spinnennetz. Versetzt Ihr Euch schließlich in Rage, bleibt alles beim alten: Lahmes 'Inventar durch die Gegend werfen' und gelegentliche Geschicklichkeitspassagen wie ein Wandlauf bestimmen die gleichförmigen Kämpfe: Immerhin geht dabei die Levelumgebung schon mal in die Brüche. Nett animierte Marvel-Helden, stimmungsvolle bis trashige Sequenzen und freischaltbare Comics sorgen für Flair. Richtig spaßig wird die gehaltlose Keilerei aber auch im Versus-Duell nicht, zumal Ihr fast alle Charaktere erst langwierig erspielen müsst. Immerhin tragen PS2- und Xbox-Besitzer Kämpfe auch online aus. *ms*



NGC Grafisch sind die Xbox- und Cubeversionen der PS2-Fassung überlegen.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: einfach bis schwer

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	2	2	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, Surround

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Nihilistic Software, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Alternativen:

PS2	Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (45%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (45%, MAN!AC 05/05)
NGC	Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (45%, MAN!AC 05/05)



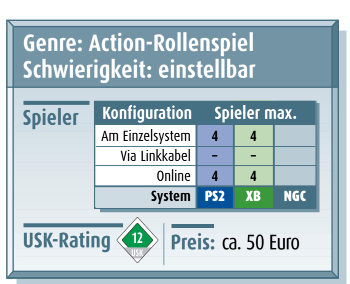
Playstation 2: 45% Spielspaß – Grafik 61 %, Sound 66 %
Xbox: 45% Spielspaß – Grafik 64 %, Sound 66 %
Gamecube: 45% Spielspaß – Grafik 64 %, Sound 66 %

Das haben die Marvel-Helden nicht verdient: langweiliges Klopp-Abenteuer mit träger Steuerung.





X-Men Legends 2 Rise of Apocalypse

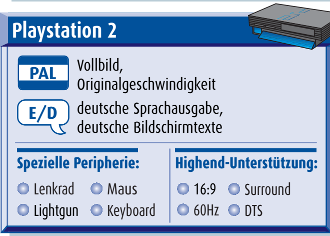


Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	4	4	
System	PS2	XB	NGC

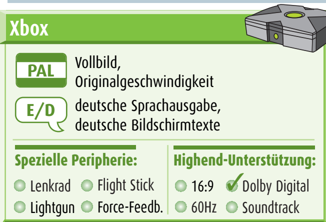
USK-Rating: 12
Preis: ca. 50 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC 4. Quartal

Entwickler: Raven, USA
Hersteller: activision
Website: www.activision.de

Pro
+ lobenswerter Gruppen-Ansatz
+ gigantisches Heldenaufgebot
+ zahllose Superkräfte erlernbar
+ abwechslungsreiche Missionen

Contra
- Gruppensystem sorgt für viel Chaos
- oft schludrige, zu bunte Bonbon-Optik

Alternativen:

PS2	**Champions of Norrath** (87%, MAN!AC 05/04)
Xbox	**X-Men Legends** (79%, MAN!AC 11/04)
NGC	**X-Men Legends** (79%, MAN!AC 11/04)



X-Men Legends 2

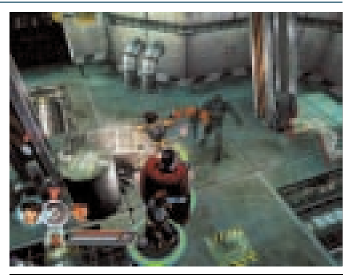
Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 80 %, 79% Spielspaß

Xbox: Grafik 70 %, Sound 82 %, 79% Spielspaß

Motivierendes und stressfreies, aber fast schon zu farbenfrohes Superhelden-Scharmützel.



PS2 Die Kämpfe zwischen Mutanten-Truppe und Monster-Gesocks geraten manchmal arg chaotisch. Aber zum Glück sind die Gefechte nicht allzu anspruchsvoll.



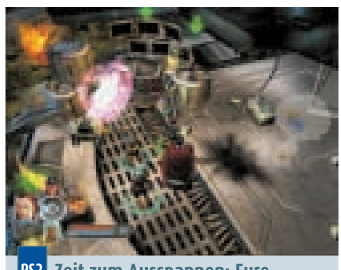


XB Glänzt durch eine etwas gemäßigtere Farbpalette: die Xbox-Version.

Sie waren mal die besten Freunde, aber heute sind sie sich spinnefeind: X-Men-Gründer Xavier und Bruderschaft-Chef Magneto stehen beide für die Rechte der Mutanten ein – aber ihre Mittel könnten unterschiedlicher nicht sein. Während sich die X-Men eine friedliche Koexistenz mit den normalen Menschen wünschen, sehen sich die Angehörigen der Bruderschaft gerne als rechtmäßige Herren der Erde. Aber jetzt werden beide Fraktionen von einem übermächtigen Feind bedroht: Der intergalaktische Oberschurke Apocalypse hat sich Magnetos Inselreich unter den Nagel gerissen, um von hier aus den ganzen Globus zu erobern. Zeit für die beiden Mutanten-Lager, ihre Zwistigkeiten beizulegen und den apokalyptischen Reitern gemeinsam die Stirn zu bieten.

Rollenspiel Light

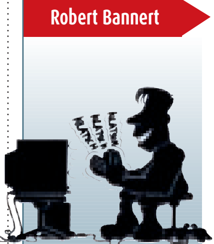
Wer die Action-Rollenspiele von den Snowblind-Studios kennt, weiß, wie es den Schergen von Apocalypse an den Polygon-Kragen geht. Von Euren vier Gruppen-Mitgliedern dürft Ihr zwar nur eins selbst steuern – aber das gibt mutierten Riesen-Ameisen und gesichtslosen Strampelhosen-Fieslingen in derselben flotten Action-Manier Zunder wie Snowblinds "Champions of Norrath"-Helden: Drückt wahlweise einen von zwei Buttons für unterschiedlich starke Angriffstechniken – oder setzt via Schultertaste ein ringförmiges Menü für den Einsatz Eurer Superkräfte ein. Je nachdem, welchen von Marvels mutierten Comic-Akteuren Ihr übernehmt, feuert Euer Alter Ego dann seinen Augen-Laser ab, lässt Opfer durch die Luft segeln oder heizt ihnen mit besonders wuchtigen Nahkampfmanövern ein. Damit Euch nicht die Lust auf die Jagd nach Erfahrungspunkten und neuen Fertigkeiten vergeht, gibt's sämtliche aus der Vorlage bekannten Kräfte und jede Menge neuer Talente zu bestaunen – bei Marvels stattlicher Mutanten-Riege also ein ganz ansehnliches Arsenal, das selbst die Fantasy-Vertreter des Genres locker hinter sich lässt.



PS2 Zeit zum Ausspannen: Eure Gruppe im Versteck der Mutanten.

Zwar gestaltet sich die Punkteverteilung auf die Werte Eurer Charaktere und deren damit verbundene Individualisierung nicht ganz so frei wie bei den "Champions", aber dafür dürft Ihr jederzeit auf die Stärken Eurer Kollegen zurückgreifen – denn mit dem Digi-Steuerkreuz lässt sich jederzeit zwischen den Charakteren wechseln. Der Rest der Truppe gibt Euren Widersachern dann – je nach KI-Programmierung – mehr oder weniger aggressiv Zunder. Und fällt ein Mitstreiter der Mission zum Opfer, wird er im Versteck der Helden gegen ein ordentliches Sümmchen wiederbelebt oder gegen einen Reserve-Mutanten ausgetauscht. Entsprechend seid Ihr nicht darauf angewiesen, wie von den Entwicklern vorgeschlagen, die 'üblichen Verdächtigen' zu spielen – vielmehr dürft Ihr nach eigenem Gusto im Heldenarchiv stöbern und Eure Lieblings-Comic-Figuren zu einer schlagkräftigen Rollenspiel-Truppe formieren. *rb*

Robert Bannert



Wer die X-Men und Action-Rollenspiele liebt, frohlockt: Die suchtverdächtige Kombination aus unkomplizierter Klopperei, Erfahrungspunkte-Jagd und authentisch umgesetzter Marvel-Lizenz lässt die Herzen von US-Comic-Freunden höher schlagen. Wem die Mutanten dagegen schnuppe sind, dem fallen gravierende Schwächen auf. So ist die Kontrolle einer vierköpfigen Truppe nur theoretisch eine Verbesserung gegenüber dem sonst üblichen Solo-Helden – in der Praxis ist die Gruppenlösung sperrig und sorgt für reichlich Chaos auf dem Schlachtfeld. Snowblind wissen offensichtlich ganz genau, warum sie bis heute auf Einzelkämpfer setzen. Und die quietschbunte Cel-Shading-Grafik gefällt wirklich nur dem Fan – allen anderen tut's in den Augen weh.

Dancing Stage Max

Das inzwischen vierte PS2-"Dancing Stage" mit dem Namensanhängsel "Max" bricht mit einer langjährigen Tradition: Das von den Spielhallengeräten übernommene 'Drei Lieder am Stück'-Prinzip wurde gekippt, stattdessen steht für Solisten der umfangreiche Tanzmeister-Modus im Vordergrund. Darin arbeitet Ihr Euch durch einen Aufgabenbaum vor, indem Ihr zu jedem Lied bestimmte Bedingungen wie Mindestpunktzahl oder Trittgenauigkeit erzielen müsst. Als Belohnung gibt's weitere Missionen sowie Punkte, die Ihr im Shop gegen Extras wie alternative Outfits für die virtuellen Tänzer oder neue Songs eintauscht. Anfangs habt Ihr nämlich nur Zugriff auf die 20 Lizenztitel (siehe Kasten), rund 50 weitere Dancefloor-Stampfer müssen erst verdient werden. Abgesehen davon finden Tanzmatten-Freunde vertraute Optionen vor: Wer will, tanzt Endlosherausforderungen, sieht im Fitness-Modus die Kalorien schwinden oder zappelt dank EyeToy auch noch mit den Händen. *us*


PS2 Diesmal könnt Ihr alle virtuellen Vortänzer der Serie auswählen.

Top Twenty

Die Lizenzsongs von "Dancing Stage Max"

- **Adam Ant:** "Goody Two Shoes"
- **Alcazar:** "This Is The World We Live In"
- **Armand Van Helden:** "My My My"
- **Carl Douglas:** "Kung Fu Fighting"
- **Christina Milian:** "Dip It Low"
- **Cyndi Lauper:** "Girls Just Wanna Have Fun"
- **Daniel Bedingfield:** "Friday"
- **Fatboy Slim:** "Wonderful Night"
- **Franz Ferdinand:** "Michael"
- **Hot Chocolate:** "You Sexy Thing"
- **LaBelle:** "Lady Marmalade"
- **Lulu:** "Shout"
- **Mylo:** "Drop The Pressure"
- **Natasha Bedingfield:** "These Words"
- **Sophie Ellis-Bextor:** "Mixed Up World"
- **Steps:** "Chain Reaction"
- **Sugababes:** "In The Middle"
- **The Jam:** "Going Underground"
- **V:** "Hip To Hip"
- **Vic Reeves & The Wonder Stuff:** "Dizzy"

Ulrich Steppberger



Konami hat inzwischen den Dreh raus: Wie letztes Jahr bei "Fusion" stimmt auch in "Dancing Stage Max" sowohl Quantität als auch Qualität der Songs, die für fast jeden Geschmack etwas bieten. Dass viel vom EyeToy-Schnickschnack wieder gestrichen wurde, stört nicht, denn der Tanzmeister-Modus ist ein mehr als gleichwertiger Ersatz: Dank intelligenter Freischaltlogik und abwechslungsreichen Aufgaben sorgt der für reichlich Motivation jenseits der schnöden Punktejagd, zumal die anfänglichen Herausforderungen angenehm einsteigerfreundlich ausfielen. Profis wiederum erfreuen sich am passend benannten Könner-Modus, der einem alles abverlangt. Kurzum: Wer Tanzmatten mag, sollte "Dancing Stage Max" haben.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✔ Tanzmatte, Lightgun, ✔ EyeToy
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	November
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

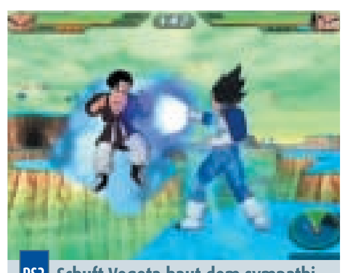
Alternativen:

PS2	Dance: Europe (75%, MAN!AC 02/04)
Xbox	Dancing Stage Unleashed 2 (82%, MAN!AC 06/05)
NGC	Dancing Stage Mario Mix (80%, MAN!AC 11/05)

Playstation 2 — Grafik 56 % — Sound 80 % — **84 % Spielspaß**

Hochkarätiger Tanzmattenspaß mit feiner Songauswahl und motivierenden Spielmodi.

Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi


PS2 Schuft Vegeta haut dem sympathischen Großmaul Mr. Satan die Hucke voll.

Nach einem bombastischen Intro reiben sich Kenner verwundert die Augen: 'Weg vom klassischen 2D-System, hin zu freien 3D-Fights in teils gigantischen Arenen' heißt die Devise des vierten "DBZ"-Kloppers. Mit über 50 beliebten Haudegen der Serie drescht Ihr Euch durch VS-, Turnier- oder den umfangreichen Trainingsmodus. Besonders gelungen: Im 'Z-Battle-Gate'-Part spielt Ihr legendäre Szenen der "DB"-Saga nach – bereist Namek oder stellt Euch Freezer in den Weg. Die prächtige Cel-Shading-Grafik setzt die Vorlage auch optisch wunderbar um, Beat'em-Up-Neulinge ärgern sich über die dezent überladene Steuerung. *ms*



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Yu Yu Hakusho Dark Tournament (52%, MAN!AC 09/05)
Xbox	Street Fighter Anniversary Edition (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Dragon Ball Z Bukokai (69%, MAN!AC 02/04)

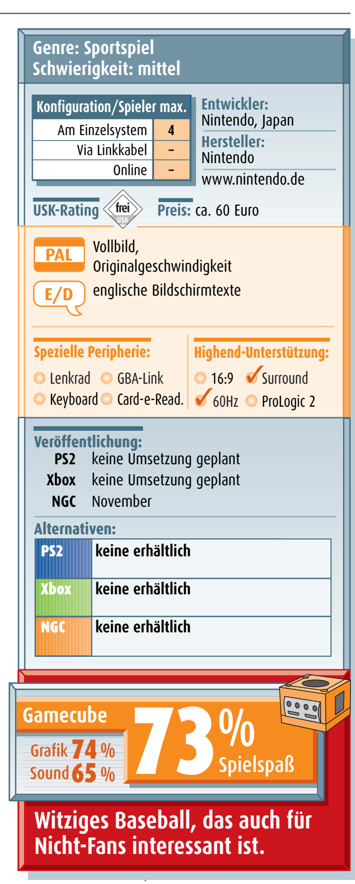
Playstation 2 — Grafik 78 % — Sound 73 % — **74 % Spielspaß**

Spaßiger Klopper mit viel Anime-Flair in schickem Cel-Shading-Look.

Mario Superstar Baseball


NGC Im wahrsten Sinne des Wortes: Donkey wirft echte Bananenbälle.

"Mario Superstar Baseball" schlägt in die gleiche Kerbe wie die anderen athletischen Bemühungen des Klempners: Neben normalen Matches, die durch Superschläge bzw. -würfe und Platzeigenheiten aufgepeppt werden, dürft Ihr u.a. bei einem kleinen Story-Modus ran, oder haltet mit bis zu drei Kumpels spaßige Minispiel-Runden ab. Grafisch gibt's die gewohnt ordentliche Mario-Funsport-Kost, die Steuerung ist auch für Neulinge schnell begriffen. Ein paar unglückliche Macken bei Läufen über die Male und in der Feldverteidigung fallen teils unangenehm auf, aber insgesamt wird der uramerikanische Sport spaßig präsentiert. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

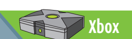
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	November

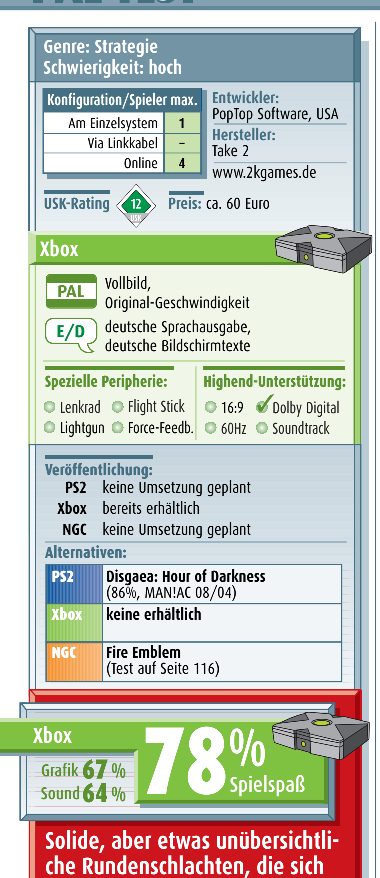
Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Gamecube — Grafik 74 % — Sound 65 % — **73 % Spielspaß**

Witziges Baseball, das auch für Nicht-Fans interessant ist.




Genre: Strategie
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: PopTop Software, USA
Hersteller: Take 2
www.2kgames.de

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Xbox
PAL Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Disgaea: Hour of Darkness (86%, MAN!AC 08/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Fire Emblem (Test auf Seite 116)

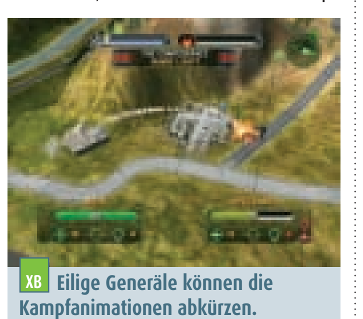
Xbox
Grafik 67 %
Sound 64 %
78 % Spielspaß

Solide, aber etwas unübersichtliche Rundenschlachten, die sich auch online zocken lassen.

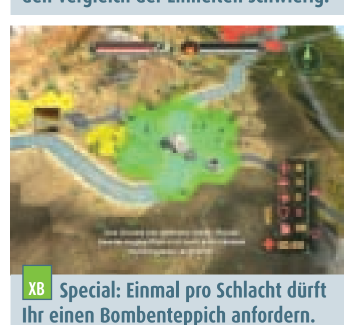
Shattered Union

Wenn es nach Take 2 geht, versinkt Amerika im Bürgerkrieg: In den fiktiven Schlachten von "Shattered Union" zerfällt der Kontinent in sechs Staaten, außerdem besetzen Truppen der EU einen Streifen an der Ostküste. Ihr übernehmt die strategischen Geschicke eines Landes und versucht auf der Kontinentkarte die Gebiete der Gegner zu erobern. Die Rundenschlachten funktionieren ähnlich wie bei "Advance Wars": Erst wird das Kriegsbudget in Panzer, Hubschrauber, Artillerie und Sturmtruppen investiert, dann ziehen die Truppen abwechselnd über die in Hexfelder unterteilten Landschaften. Dabei gilt es, in nur 14 Runden alle wichtigen Stellungen einer Karte einzunehmen, meist sind das verstreute Dörfer und Städte. So bleiben die Kämpfe kurz und knackig, für den Zeitdruck entschädigt die Ruhefunktion – wenn Truppen eine Runde rasten, erholen sie sich.

Trotzdem braucht Ihr einige Erfahrung im Umgang mit Strategiespielen, denn in die Eigenheiten des Kampfsystems werden Einsteiger nicht extra eingeführt. *oe*


XB Eilige Generäle können die Kampfanimationen abkürzen.

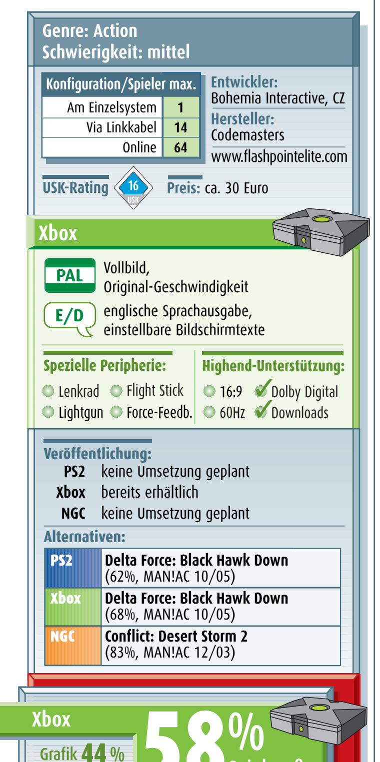

XB Balken statt Zahlen: Das macht den Vergleich der Einheiten schwierig.


XB Special: Einmal pro Schlacht dürft Ihr einen Bombenteppich anfordern.

Oliver Ehrle



Endlich dürfen auch Xbox-Strategen in Runden grübeln: "Shattered Union" ist ein umfangreiches Strategiespiel mit originellem Eroberungsmodus, der jede Kampagne anders verlaufen lässt. Deshalb gibt's aber auch keine richtige Spielführung, die Euch die Kniffe beibringt: Wer die individuellen Stärken der insgesamt 80 Einheiten nutzen will, muss sie mühsam in den Statusmenüs studieren – deshalb sollten sich nur erfahrene Strategen an den Feldzug wagen. Am meisten Spaß macht's natürlich mit menschlichen Generälen: Die Online-Schlachten sind trotz begrenzter Züge langwierig, Flatrate-Tarif damit praktisch Pflicht. Grafisch ist "Shattered Union" solide, aber unspektakulär -- bei den Angriffsanimationen werden alle nichtbeteiligten Einheiten ausgeblendet.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	14
Online	64

Entwickler: Bohemia Interactive, CZ
Hersteller: Codemasters
www.flashpointelite.com

USK-Rating 16 Preis: ca. 30 Euro

Xbox
PAL Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Downloads ✓

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Delta Force: Black Hawk Down (62%, MAN!AC 10/05)
Xbox	Delta Force: Black Hawk Down (68%, MAN!AC 10/05)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)

Xbox
Grafik 44 %
Sound 56 %
58 % Spielspaß

Für ausladende Multiplayer-gefechte gefällige Kriegsknallerei mit veralteter Technik.

Operation Flashpoint: Elite


XB Im Lauf des Spiels steuert Ihr viele Vehikel, unter anderem diesen Heli.

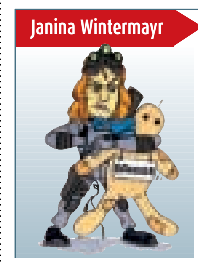
XB Zielen in der Ego-Sicht wird dank hakeliger Steuerung zur Geduldsprobe.

Konsolenumsetzungen von PC-Spielen sind im Grunde genommen nichts Schlechtes. Wenn das Original allerdings bereits ein paar Jahre auf dem Buckel hat, kann kaum Gutes dabei herauskommen. So geschehen bei "Operation Flashpoint: Elite", dessen PC-Vorlage schon zu deren Veröffentlichung nicht mehr dem neuesten Stand entsprach – entsprechend grobschlächtig präsentiert sich auch jetzt die Grafik. Spielerisch geht es dem Titel besser: In Kampagne oder Einzelmissionen kämpft Ihr als amerikanischer GI gegen die Russen. Das Besondere daran: Schauplatz der Auseinandersetzung sind nicht beengte Häusergassen, sondern offenes Gelände mit völliger Bewegungsfreiheit.

Zum jeweiligen Einsatzgebiet werdet Ihr und Eure Kumpels hingefahren respektive geflogen – gelegentlich dürft Ihr auch selbst hinter dem Steuer eines Geländewagens oder Hubschraubers Platz nehmen: Das geschieht entweder aus der Third-Person- oder Ego-Perspektive. Zu Fuß könnt Ihr zwischen den beiden Sicht-Varianten frei wählen, wobei letzteres wegen grob ungenauer Steuerung bei Ego-Veteranen sofort durchfällt. Kommandos nehmen Eure Kumpels übrigens nicht entgegen, dafür dürft Ihr via vorgegebener Ausrufe mit Ihnen kommunizieren.

Solisten fühlen sich bei "Operation Flashpoint" dank umfangreicher Kampagne zwar wohl, zur Höchstform läuft das Spiel aber erst im Multiplayermodus auf. Via Splitscreen oder Xbox Live könnt Ihr entweder Massenschlachten ausrichten oder kleineren Scharmützeln beitreten. *jw*

Janina Wintermayr



Besser nie als spät: Nach jahrelangem Vor-sich-her-schieben entschließt sich Codemasters, die angegraute PC-Kriegs-Knallerei "Operation Flashpoint" endlich auf Konsole zu veröffentlichen. Darauf gewartet hat keiner mehr und brauchen tut's eigentlich auch niemand. Abgesehen vom realistischen Spielablauf, der offenen Spielumgebung und dem starken Multiplayer-Modus hat der Titel nichts zu bieten, was andere Kriegs-Shooter nicht bedeutend besser machen. Allen voran fällt "Operation Flashpoint: Elite" durch seine technisch beschämende Präsentation auf: Schlechte Texturen, lachhafte Animationen und eine dauerstotternde Bildrate sind nur einige Beispiele der hoffnungslos veralteten PC-Optik. Das und die hakelige Steuerung torpedieren gekonnt den zaghaft aufkeimenden Spielspaß.


MOBILE GAMER
DAS WIRD GESPIELT!
NEU
SONY PSP
NINTENDO DS
GBA
+ Gizmondo
+ N-Gage
+ Pocket-PC
+ Handy-Games
AB 9.9. AM KIOSK
Alle Spiele, alle Fakten – für nur 3,30 Euro
SONY
HOME
VOL
SELECT
START
namco

Inhalt 12-2005

SEGA - Saturn


X05


Tokyo Game Show 2005





MAN!AC DVD 12-2005 | X05 - TOKYO GAME SHOW 2005 | Metal Gear Solid 4 · Soul Calibur 3 · Prince of Persia 3 · Star Wars Battlefront 2 · Resident Evil 4 · Battlefield 2 · Extended: Sega Saturn, Under Construction

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

12-2005

TOKYO GAME SHOW 2005

Sensation: Erste Details zum Revolution-Controller

X05

Über 18 Minuten brandneue Spiele für Xbox 360

143 Minuten Laufzeit!
Metal Gear Solid 4 · Soul Calibur 3
Prince of Persia 3 · Star Wars Battlefront 2
Resident Evil 4 · Battlefield 2 · Extended: Sega Saturn

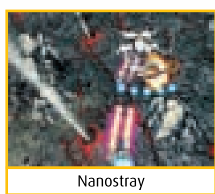
Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden.

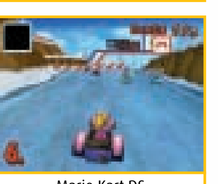





GTA: Liberty City Stories


Pursuit Force


Nanostray



Mario Kart DS


Previews

Inhalt

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).

Highlight-Top-10

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	neu
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
4	Super Mario 64 DS	88%	04/05
5	Nintendogs	87%	11/05
6	FIFA 06	84%	neu
7	Kirby Power-Paintbrush	83%	neu
8	Another Code: Doppelte Erinnerung	82%	08/05
9	Wario Ware Touched	81%	04/05
10	Polarium	80%	04/05

Highlight-Top-10

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

Sony PSP

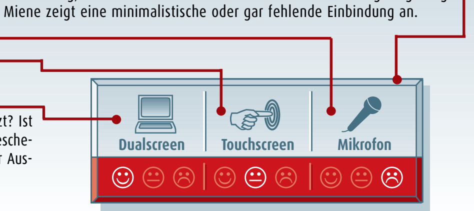
	Spielename	Wertung	Test
1	Ridge Racer	90%	10/05
2	Burnout Legends	90%	11/05
3	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
4	Wipeout Pure	86%	10/05
5	DTM Race Driver 2	86%	10/05
6	Tony Hawk's Underground 2 Remix	85%	10/05
7	WRC	84%	neu
8	Lumines	83%	10/05
9	Colin McRae Rally 2005 plus	83%	10/05
10	Everybody's Golf	82%	10/05

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details: In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.



Go! Sudoku



PSP Praktischer Nutzen und Übersicht steht bei "Go! Sudoku" im Vordergrund, aber einige Grafikspielerein im Hintergrund sorgen für eine Spur Abwechslung.

Sony geht im Wettbewerb um die bizarrste westliche PSP-Veröffentlichung klar in Führung: "Go! Sudoku" ist die geradlinige Versoftung eines aus Japan stammenden Zahlenpuzzles, das sich z.B. in Tageszeitungen wachsender Beliebtheit erfreut. Neben einem Tutorial dürft Ihr auf der PSP auch mit- und gegeneinander knobeln und rund 1.000 Rätsel knacken. Das ganze ist natürlich mehr für 's Hirn und weniger das Auge, aber interessant.



Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Denkspiel
D-Termin:	Dezember

Schnörkellose Umsetzung eines anspruchsvollen Zahlen-Denksports für PSP-Besitzer mit Hang zum Knobeln.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

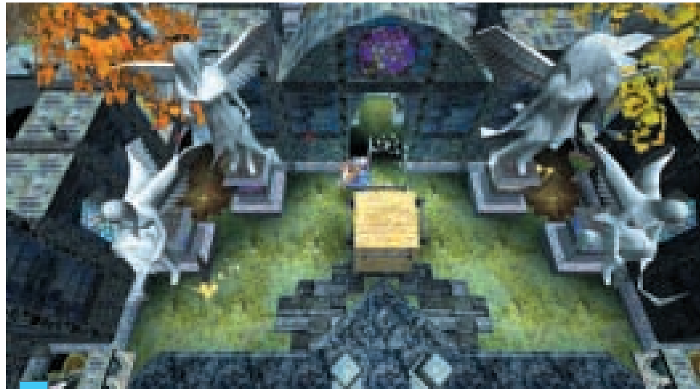
Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Dynasty Warriors Advance	Nintendo	Strategie	2. Dezember
Fire Emblem: Sacred Stones	Nintendo	Strategie	4. November
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Action-Adventure	10. November
King Kong	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Mario Tennis Advance	Nintendo	Sportspiel	18. November
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	24. November
Polarium Micro	Nintendo	Geschicklichkeit	11. November
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	2006

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Strategie	Dezember
Burnout Legends	Electronic Arts	Rennspiel	24. November
Lost in Blue	Konami	Adventure	November
Nanostray	THQ	Shoot'em-Up	11. November
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	24. November
Sims 2, Die	Electronic Arts	Simulation	3. November
Touch Golf	Nintendo	Sportspiel	18. November
Viewtiful Joe Double Trouble	Capcom	Action	2. Quartal 2006

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Herr der Ringe, Der – Taktiken	Electronic Arts	Strategie	17. November
Juiced: Eliminator	THQ	Rennspiel	2006
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Beat'em-Up	Februar 2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	24. November
Prince of Persia	Ubisoft	Action	Dezember
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Sportspiel	November
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Action	2. Quartal 2006
Worms	THQ	Strategie	März 2006

Frantix

VIDEO AUF DVD!



PSP Wohin des Weges? Zur Orientierung schaltet Ihr drei Kamerasichten durch und dreht das Bild im 90°-Winkel.

Nachdem die eigenen Titel zum Weihnachtsgeschäft noch nicht bereit stehen, veröffentlicht Ubisoft erst mal PSP-Spiele anderer Hersteller. Wie "GripShift" stammt auch "Frantix" ursprünglich von Sony Online aus den USA.
Ballast in Form von Optionen oder gar eine Story gibt's bei dem flotten Titel nicht, stattdessen seid Ihr gleich mitten im Geschehen. Das wiederum entpuppt sich als relativ schnörkelloses Knobelspiel mit Geschicklichkeitsansätzen und Anleihen bei diversen Genre-Oldies: So ist es Euer Hauptziel, wie Kollege Rockford aus "Boulder Dash" Diamanten zu sammeln – allerdings ohne Buddelei. Stattdessen wuselt Ihr in den über 180 Levels in sechs Szenarien stets auf der Erdoberfläche herum. Dabei betätigt Ihr Euch u.a. als Kistenschieber in "Soko-Ban"-Art, um Rätsel zu lösen und Wege frei zu machen. Andere Hindernisse wie Teleporter, ohne Tricks nicht zu überwindende Seen oder herumstreunende Wildtiere machen Euch das Leben schwer und bringen die grauen Zellen in Schwung. Angesichts der minimalistischen Präsentation fehlt zwar etwas der Antrieb für lange Zocksessions, aber gelungenes Knobelfutter ist "Frantix" durchaus.



PSP In einigen Levels rückt Euch bissiges Getier auf die Pelle.





PSP Knobel-Kisten: Mit den Boxen löst Ihr viele der Rätsel.



Entwickler:	Killer Game, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Denkspiel
D-Termin:	Dezember

Grübellastige Herumrennerei mit vielen Levels und guten Rätseln, aber arg spartanischer Präsentation.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

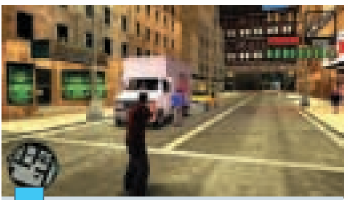


PSP Bei Schusswechseln greift Euch "GTA" unter die Arme: Wie bei "San Andreas" wurde das Zielsystem verbessert und schaltet u.a. intelligent die Ziele durch.

Bevor wir in der nächsten Ausgabe die Rückkehr nach Liberty City im Test genau unter die Lupe nehmen, konnten wir bei Rockstar nochmals eine weit fortgeschrittene Vorab-Fassung länger anspielen und die wichtigste Neuerung in Aktion erleben – das PSP-"Grand Theft Auto" erlaubt nämlich erstmals in der langen Seriengeschichte zünftige Mehrspieler-Matches.

Der starke Ersteindruck, den wir vor ein paar Monaten gewonnen haben, wird erneut bestätigt: "Liberty City Stories" macht keine Kompromisse, sondern ist ein vollwertiger neuer Teil, dem es weder an Details noch Umfang mangelt. Zwar wird die Analogscheibe der PSP noch etwas empfindlich abgefragt, aber insgesamt lässt sich Euer Ebenbild Tony Cipriani bereits jetzt prima steuern und macht, was Ihr von ihm verlangt.

So brettert Ihr im Handumdrehen mit gestohlenen Boliden durch die Gegend, lauscht den verschiedenen Radiostationen und erfreut Euch an der überzeugenden Optik: Schicke Wettereffekte, Lackspiegelungen und eine meist hohe Sichtweite werden zwar serientypisch mit einer Bildrate erkauft, die nicht immer stabil bleibt – trotzdem sieht's stets gut aus und lässt sich einwandfrei spielen. Die geringere Buttonanzahl der PSP hat Rockstar gut aufgefangen, beim Ballern greift Euch das intelligente Zielsystem ordentlich unter die Arme.



PSP Wer will, kann auch manuell sein Ziel erfassen.



PSP Akrobat: Auf Zweirädern vollführt Ihr wilde Tricks.

Neben dem gewohnt umfangreichen Solo-Abenteuer lockt die Möglichkeit, mit bis zu sechs Personen Mehrspieler-Partien zu veranstalten: Insgesamt sieben Spielmodi werden auf die UMD gepackt, bisher hat uns Rockstar aber erst drei verraten. Das Trio deckt gängige Varianten wie Deathmatch, Capture the Flag und King of the Hill im abgewandelten "GTA"-Stil ab, der Rest soll noch origineller ausfallen. Vor Ort durften wir uns an einer Jeder-gegen-Jeden-Runde mit Take-2-Mitarbeitern versuchen – neben dem ehrenhaften zweiten Platz bleibt die Erkenntnis, dass die WiFi-Matches tadellos funktionieren. Während Ihr Euch gegenseitig an den Kragen geht, läuft das städtische Geschehen weiterhin ganz normal ab, entsprechend könnt Ihr genüsslich Autos klauen und Passanten erschrecken. Ein ausgesprochen feines PSP-Extra, das "Liberty City Stories" nochmals kräftig aufwertet.



PSP Mit der Sniperwumme werden Fernschüsse zum Kinderspiel.





PSP Klare Sache: Schusswaffen sind nicht alles im Leben.



MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Rockstar Leeds, UK
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	November

Das Gangster-Epos glänzt auch im Kleinformat und trumpft erstmals mit coolen Mehrspieler-Modi auf.

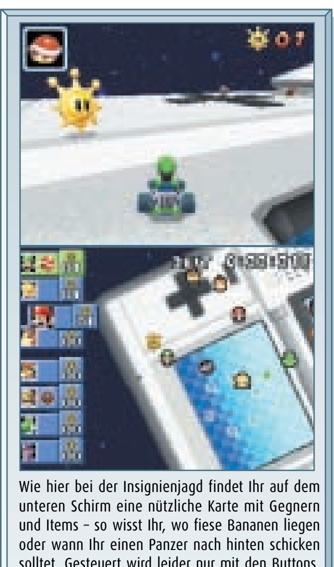


Mario Kart DS



20 Minuten
mit Euren 'Freunden'

Bei kaum einem anderen Titel liegen ruhmreicher Sieg und tränenreiche Niederlage so eng beieinander wie bei Nintendos Fun-Racer. Eben noch führt Ihr in der letzten Kurve das Feld an, schon katapultiert Euch ein Schildkrötenpanzer ins Mittelfeld. In einer Sekunde lacht Ihr über einen explodierenden Gegner, in der nächsten liegt Ihr selbst im Graben. Vorbildlich: Selbst wenn meine Mitspieler "Mario Kart DS" nicht besitzen, dürfen sie in einer Geschwindigkeitsklasse auf acht Kursen ran.

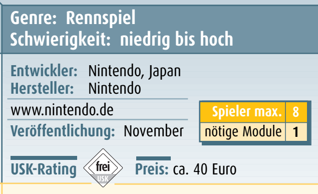


Wie hier bei der Insignienjagd findet Ihr auf dem unteren Schirm eine nützliche Karte mit Gegnern und Items – so wisst Ihr, wo fiese Bananen liegen oder wann Ihr einen Panzer nach hinten schicken solltet. Gesteuert wird leider nur mit den Buttons, das Mikro benutzt Ihr, um Ballone aufzupusten.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: November

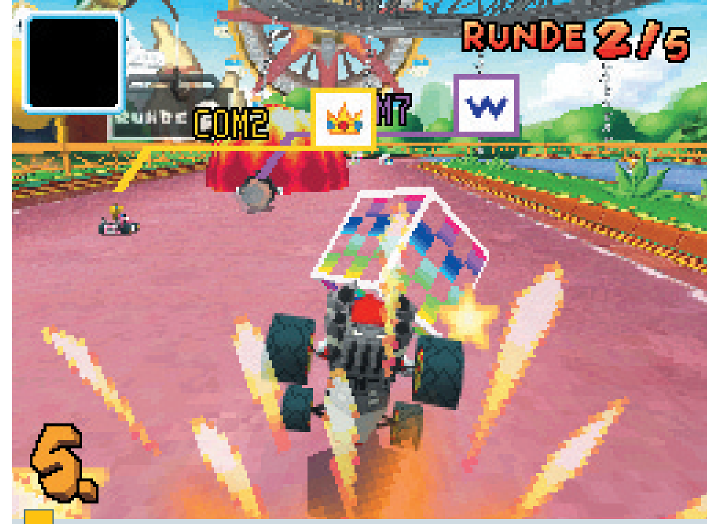
Spieler max.	8
nötige Module	1

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

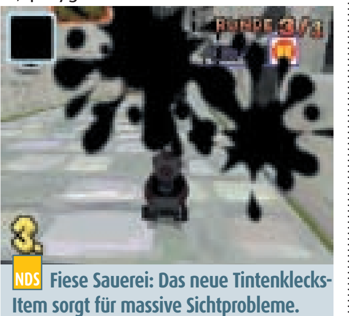
Mario Kart DS
Nintendo DS
Grafik 77 %
Sound 79 %
91 % Spielspaß

Spielspaß pur: formidabler Fun-Racer mit toller Kursauswahl – im Mehrspieler-Modus unschlagbar.



NDS Krawall im Babypark: Auf der Kurzvariante des Gamecube-Kurses geht's auch auf dem DS richtig rund. Wer in der letzten Runde führt, muss nicht gewinnen!

Nintendos rasante Rasselbande rauscht mit einem Affenzahn auf der hauseigenen Klappkonsole. Fernab von realistischen Blechboliden, pingeligem Fahrzeugsetup oder Tuningwahn düsen Mario, Yoshi & Co. in bester Arcade-Manier über kunterbunte Pisten und schießen sich mit aufsammelbaren Extrawaffen aus den wendigen Flitzern. Mit im Kofferraum: die umfangreichste Streckenkollektion, die je ein "Mario Kart"-Flitzer besaß. Ganze 32 Kurse laden zu feindseligen Asphaltauftritten ein. 16 kennt Ihr bereits aus den SNES-, N64-, GBA- und Gamecube-Versionen, darunter so illustre Vertreter wie der Koopa-Strand, die Pilzbrücke oder Bowsers Festung. Sämtliche Welten wurden einer kosmetischen Operation unterzogen und erstrahlen in neuer, polygonaler Pracht. Dass aber bei den Japanern kein Kreativmangel besteht, beweisen die 16 brandneuen Strecken: Düst über die Piazza Delphino, macht Waluigis Flipperparadies unsicher und slidet durch die weiße Pracht von Donkeys Bergwelt. Anfangs stehen Euch aber nur jeweils acht der neuen und Retrokurse zur Verfügung. Um den Rest freizuschalten, solltet Ihr dringlichst im altbekannten 'Grand Prix'-Modus antreten. Dort wird in drei verschiedenen Klassen gefahren: Während sich in der Einsteigerserie die eigene Kartleistung und Hartnäckigkeit der CPU-Fahrer noch im Rahmen halten, lassen Euch die gegnerischen Rüpel in der härtesten Klasse kaum Zeit zum Luftholen. Sucht Euch daher unbedingt einen Lieblingsfahrer aus: Bowsers träger Straßenkreuzer ist zwar robust, hat aber in engen Kurven mehr Probleme als Toads wendige Eierschale auf Rädern.



NDS Fiese Sauerei: Das neue Tintenklecks-Item sorgt für massive Sichtprobleme.



NDS Donkey cruist durch ein gigantisches Uhrwerk, Ihr seht die Position der Gegner auf dem unteren Schirm.

Selbstverständlich nehmt Ihr sämtliche Rennen auch einzeln in Angriff oder feilt im 'Time-Trial' an der Bestzeit. Neu sind die 'Rennmissionen': In über 50 Mini-Aufgaben sammelt Ihr Münzen, saust durch Tore, zerstört Kisten oder stellt Euch sogar dem ein oder anderen kleinen Bossfight.

Spaß für alle

Im Mehrspieler-Modus laden gleich drei Disziplinen zu WiFi-Duellen: Kämpft auf sämtlichen Kursen mit allen Finessen in Standardrennen um den Sieg oder wagt Euch in den Ballonkampf. In sechs Arenen ballert Ihr Euch mit Waffen die Luftballons vom Kart oder sammelt in der konfusen Insignien-Hatz goldene Embleme – auf Wunsch auch weltweit. *ms*



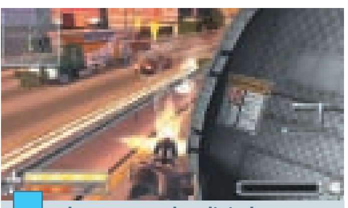
NDS In den Rennmissionen stellt sich Euch schon mal ein Dickwanst in den Weg.

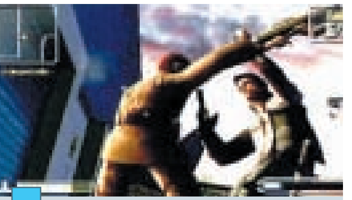
Matthias Schmid



Wie bitte, Ihr besitzt noch keinen DS! Dann holt ihn Euch endlich! Denn wer noch am Potenzial des Handhelds gezweifelt hat, dem stopft "Mario Kart DS" das vorlaute Mundwerk. Die vorbildliche, akkurate Steuerung bringt Euch sicher über die ideenreichen Kurse, Profis holen sich mit geschickten Drifts einen Turboschub oder nutzen den Windschatten des Vordermanns. Allein die gigantische Kursauswahl mit einer gesunden Mischung aus frischen Parcours und alten Bekannten sorgt für wochenlangen Spielspaß, die neuen 'Rennmissionen' lockern den Raseralltag für Solospieler auf. Der absolute Hit bleibt aber der Multiplayer-Modus: Selbst wenn Eure Freunde kein Modul besitzen, dürfen sie sich auf acht Strecken vom "Mario Kart DS"-Fieber anstecken lassen.

Pursuit Force

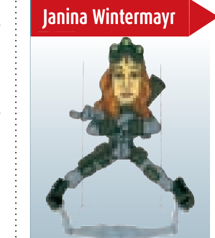

PSP Fahrzeuge werden digital gesteuert, das Heli-MG mit dem Analogstick.


PSP Per pedes nicht besonders spaßig: Die Laufintermezzi gerieten dilettantisch.

PSP Fliegender Wechsel bei Tempo 200: Auf Knopfdruck entert Euer Cop das Auto.

Wenn auf der PSP Gas gegeben wird, geschieht das selten im Einklang mit der Straßenverkehrsordnung. Weil die CPU-gesteuerte Streifenpolizei tendenziell allerdings unfähig, unterbesetzt oder untermotorisiert ist, nehmt Ihr Euch selbst des Raserproblems an. Als Mitglied der neu gegründeten 'Pursuit Force' legt Ihr Euch in 30 Missionen gleich mit fünf Bleifuß-Banden an. In Euer Aufgabenressort fällt das Verteidigen und Beschützen von Waffentransporten und Zivilpersonen ebenso wie die Verfolgung flüchtiger Verkehrssünder. Neben diversen zwei und Vierrädern macht Ihr auch via Boot, Hubschrauber und zu Fuß Jagd auf die PS-Proleten. Und statt Strafzettel verteilt Ihr blaue Bohnen im Dutzend. Dabei nehmt Ihr nicht nur den fahrbaren Untersatz der Delinquenten ins Visier: Auf Knopfdruck springt Euer Polygon-Polizist auf die Motorhaube oder den Kofferraum des Fluchtwagens – bei aufgeladener 'Gerechtigkeitsleiste' sogar in Zeitlupe. Mit jedem abgeschlossenen Einsatz treibt Ihr Eure Polizeikarriere voran und schaltet Zeit- und Aufholrennen frei. *jw*

Janina Wintermayr



Polizeibrutalität: Wer sich bei Rennspielen gerne über unfaire Gegner oder knapp bemessene Zeitlimits aufregt, hat hier erst recht Grund zur Klage. Entwickler Bigbig legt bei den Missionen nämlich nicht nur ein hohes Tempo, sondern auch einen horrenden Schwierigkeitsgrad vor. PSP-Polizisten scheitern deshalb schon häufig an den ersten Einsätzen. Erschwerend hinzu kommt die technisch unsaubere Präsentation von "Pursuit Force": Slowdowns, Clippingfehler und eine hakelige Laufsteuerung sprechen nicht gerade für den Titel. Weil der Karriere-Modus dank abwechslungsreicher Missionen, vieler unterschiedlicher Vehikel und spaßiger Entermanöver trotzdem Laune versprüht, können Spieler mit einem dicken Fell einen Blick riskieren.



20 Minuten
Frustbewältigung

20 Minuten – so lange dauert kein Einsatz in "Pursuit Force". Eigentlich. Denn ob des unverschämt hohen Schwierigkeitsgrads spielt Ihr oft länger an einer Mission als besagte Zeitspanne. Pedantische Zeitlimits oder die hakelige Laufsteuerung setzen Eurem virtuellen Polizeieinsatz schnell ein vorzeitiges Ende. Checkpoints? Fehlanzeige. Ein einfacherer Schwierigkeitsgrad? Ebenfalls nicht vorhanden. Stattdessen gibt's eine Standpauke vom digitalen Vorgesetzen und die niederschmetternde Erkenntnis, dass ein erfolgreiches Bestehen der Mission für den Karrierefortschritt unabdingbar ist. Also ran an die PSP und nochmal versuchen!



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Bigbig, England
Hersteller: Sony
www.pursuitforce.co.uk
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 16 Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte



PSP
Grafik 69 %
Sound 74 %
70 % Spielspaß

Schicke Raser-Action mit Defiziten bei der Steuerung und einem horrenden Schwierigkeitsgrad.

WRC



PSP Gerade im Schnee oder Regen ist der richtige Drift das schnellste und beste Mittel, die Etappe zu meistern.

Neben der PS2-Version "WRC Rally Evolved" (Seite 112) bringt Sony ihre hauseigene Rallye-Reihe auch auf die PSP. Jedoch erwartet Euch hier keine 1:1-Portierung wie bei "Colin McRae Rally 2005 plus". Vielmehr wurde die Steuerung an die PSP angepasst – sprich: vereinfacht. Das Handling der Wagen besitzt deutlichen Arcade-Charakter und ist mit Analogstick oder Steuerkreuz schnell erlernt.

Bei den Spielmodi gibt's keine Überraschungen: Schnelle Rallye, Einzeletappe, Einzelrallye und Meisterschaft stehen zur Verfügung. Bei Letzterer rasen Eure Kontrahenten als Geisterwagen auf der Strecke mit – so kämpft Ihr Euch Position um Position nach vorn.

Euer Können dürft Ihr in 16 Ländern von Schweden bis Australien mit jeweils vier Etappen unter Beweis stellen. Dabei erschweren nicht nur die verschiedenen Bodenbeläge, wie Asphalt, Schotter oder Sand die Raserei, sondern auch das Wetter. Zwar verbeult Euer Bolide schneller als in der PS2-Version – der Schaden wirkt sich jedoch nur optisch aus. Hilfreich zur Seite steht, wie in jedem vernünftigen Rallye-Titel, der Beifahrer, der "WRC 4" entliehen wurde. Dank offizieller "WRC"-Lizenz sind alle Saison-Daten samt Länder und Autos dabei. Die gelungene Umsetzung der Rallye-Wagen freut nicht nur Offroad-Freunde. *ts*


PSP Der unübersichtliche Streckenverlauf lässt kaum Zeit zum Verschnaufen.

Thomas Stuchlik

Weniger ist mehr. Die Steuerung wurde tadellos an die PSP angepasst und simplifiziert. Das sorgt für mehr Spielspaß als beim direkten Konkurrenten "Colin McRae Rally 2005 plus". Konzentration ist trotzdem gefragt. Denn die abwechslungsreichen Pisten verzeihen nur wenig Fehler. Fies platzierte Randobjekte und der manchmal zu späte Kommentar des Beifahrers versauen des Öfteren die Bestzeit oder die Meisterschaft. Letztere fiel überraschend knackig aus. Selbst der einfachste Schwierigkeitsgrad erfordert Übung. Aber dafür dürft Ihr jede Etappe nochmals probieren. Wenig zu bemängeln gibt's in Sachen Optik. Die flüssige Bildrate, hübsche Wettereffekte und ein tolles Geschwindigkeitsgefühl lassen die teils kantige Umgebung verschmerzen.



20 Minuten
wilde Drifts

Der erste Menüpunkt 'Schnelle Rallye' versetzt Euch nach kurzer Ladezeit direkt ins Cockpit eines zufällig ausgewählten Boliden und einer einzelnen Etappe. Jedoch enden die ersten Ausfahrten oft mit Abflügen und Rutschereien neben der Strecke. Doch schnell bekommt Ihr ein Gefühl für den eigenen Wagen und dessen Handling. Schließlich kommt richtig Fahrfreude auf und Ihr werdet mit neuen Bestzeiten belohnt. Zu den Etappen sei gesagt: kurz, aber knackig. Oft verstecken sich nach Hochgeschwindigkeitspassagen fiese Spitzkehren oder dicht platzierte Hindernisse – da hilft nur Auswendiglernen. Doch auch deswegen ist "WRC" das richtige Rennspiel-Futter für zwischendurch.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 8
nötige Module 8
USK-Rating frei Preis: ca. 50 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 76 %
Sound 62 %
84 % Spielspaß

Die arcadelastige Rallye gefällt mit exakter Steuerung und hübschen Etappen.

Kirby Power-Paintbrush



20 Minuten mit Pinselschwung

Als Schwierigkeit steht unten 'einfach bis mittel' – das stimmt für das normale Abenteuer, bei dem Ihr bis zum letzten Boss keine allzu knackigen Situationen überstehen müsst. Wer aber meint, das Medaillensammeln fällt immer so leicht, der täuscht sich: Viele der glänzenden Belohnungen ergattert Ihr nämlich, indem Ihr bereits geschaffte Abschnitte auf Zeit oder mit limitiertem Farbvorrat erneut versucht. Dann ist Fingerfertigkeit und strategisch geschicktes Zeichnen oberste Pflicht, um wirklich erfolgreich zu sein. Da kann es leicht mal vorkommen, dass Ihr selbst in kurzen Bereichen 20 Minuten damit verbringt, einen Kniff zu finden, mit dem sich ein Milliliter Farbe sparen lässt.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: HAL, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: November
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 83 %
Sound 74 %
83 % Spielspaß

Putziger Geschicklichkeitsspaß mit erfrischend witziger Stylus-Steuerung und süßer Optik.

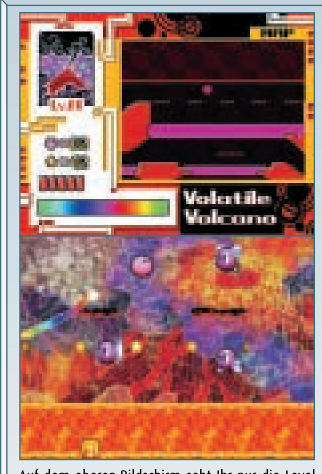
Die Grundidee kommt fleißigen DS-Spielern vielleicht bekannt vor: Auch bei "Pac-Pix" wurde der Held von bösen Mächten in die Zweidimensionalität gepresst. Allerdings geht es dem rosa Pummelknuddel Kirby zugleich besser und schlechter: Er hat zwar seine Gliedmaßen verloren und kann sich von alleine nicht mehr bewegen, weiß aber einen Helfer auf seiner Seite – Euch. Mittels des namensgebenden "Power-Painbrush" (bzw. dem Stylus) lenkt Ihr den runden Helden durch kunterbunte Bitmap-Szenarien: Mit einem Stups treibt Ihr Kirby an, eingezeichnete Linien weisen den Weg über Abgründe und auf Plattformen. Allerdings könnt Ihr nur begrenzt lange malen, noch dazu lösen sich die Pinseleien nach einer Weile auf.

Mampft Kirby auf Euer Kommando besondere Gegner, kann er wie gewohnt dessen Fähigkeiten zu seinem Vorteil nutzen, bis er getroffen wird. Habt Ihr eine der sieben Welten mit je drei Levels geschafft, fordern Euch Obermotze zu einem Minispieltrio mit z.B. Wettfahrten oder Schnellzeichnungen heraus. *us*



Ulrich Steppberger

Rosa schlägt grün: Kirbys Abenteuer erinnert vom Steuerungskonzept her deutlich an "Yoshi Touch & Go", hat aber wesentlich mehr zu bieten als der Dino. Schon der Umfang von "Power-Painbrush" schlägt den Stallrivalen um Längen: Für die durchdachten und mit zahlreichen gewitzten Geschicklichkeitspassagen vollgepackten Levels braucht Ihr eine Weile. Langweilig wird's nicht, denn die verschiedenen Fähigkeiten des kugeligen Stars sorgen für abwechslungsreiche Einsatzmöglichkeiten – aus dem simplen Wegezeichnen wurde eine Menge herausgeholt, was auch die ideenreichen Bossduelle beweisen. Die zuckersüße Bitmap-Grafik lässt erst gar keinen Wunsch nach 3D-Effekten aufkommen. Nicht nur Anhänger ungewöhnlicher Hüpfspiele sollten zuschlagen.



Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr nur die Levelkarte – wer lediglich das Ziel sucht, braucht sie nicht zwingend, aber hilfreich für z.B. Medaillensuche ist sie auf jeden Fall. Gespielt wird nur mit dem Stylus, der sehr gut abgefragt wird und mit dem das spaßige Prinzip wunderbar funktioniert.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

Dr. Mario & Puzzle League

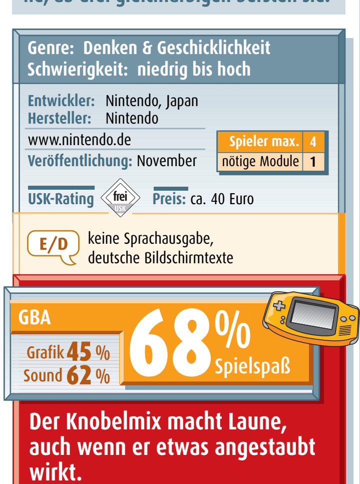


GBA Damit die Viren sich verkrümeln, stapelt "Dr. Mario" Pillen auf sie.



GBA Tauscht in "Puzzle League" Steine, ab drei gleichfarbigen bersten sie.

Nintendo packt zwei Puzzleklassiker auf ein Modul: "Dr. Mario" kennt Ihr bereits von der "NES Classic Collection", neu dazugekommen ist der Vierspielermodus. Die Alternative "Puzzle League" trug früher den Namen "Tetris Attack": Hier tauscht man von unten nachwachsende Steine, damit diese verschwinden. Die beiden Grübelspiele setzen Euren Grips ordentlich unter Druck, bieten aber grafisch und inhaltlich wenig Abwechslung: Ob von unten oder oben, geschoben oder getauscht: Weitere Klassiker hätten der Sammlung gut getan. *oe*



Genre: Denken & Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: November
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 45 %
Sound 62 %
68 % Spielspaß

Der Knobelmix macht Laune, auch wenn er etwas angestaubt wirkt.

Ultimate Spider-Man



GBA Haut dem Ganster eins vor den Latz: Die Kämpfe sind hastig.



GBA Per Seil schwingt Ihr über Abgründe, aber niemals in Häuserschluchten.

Wie in früheren GBA-Umsetzungen hält sich auch "Ultimate Spider-Man" nicht ganz ans Konsolenvorbild: Ihr hüpft und prügelt durch eine vorgegebene Levelfolge und müsst etwa Räuber aus einem Viertel vertreiben – das finstere Alter Ego Venom spielt diesmal natürlich auch mit. Dabei nutzt Ihr die Spinnenkräfte wie Seilschwinger und Wandkraxeln, denn steile Treppen kann Spidey nicht erklimmen. Die Keilereien sind mit den kleinen Figuren etwas knifflig, meist kloppt Ihr einfach nur drauf und hofft, dass Ihr wenig Gegenschläge kassiert. *oe*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

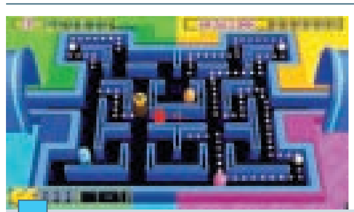
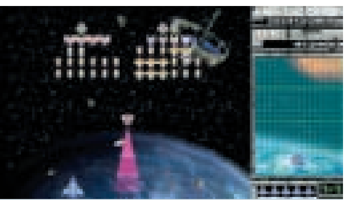
Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 45 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 72 %
Sound 68 %
70 % Spielspaß

Eingesponnen: Die nette Mischung aus Keilerei und Hüpfspiel bietet wenig Neues.

Namco Museum Battle Collection



PSP Die PSP-optimierten 'Arrangement'-Fassungen sind das "Museum"-Highlight: "Pac-Man" (links), "Galaga" (rechts) & Co. gefallen mit sinnvollen Ergänzungen.

Während Namco Heimkonsolenbesitzern seit Jahren hartnäckig eine PAL-Veröffentlichung ihrer Oldie-Sammlungen verweigert, bekommen PSP-Zocker sogar eine aufgebohrte Fassung. Für die westlichen Märkte wurden neben den bereits in Japan erhältlichen Klassikern noch zehn zusätzliche Münzschlucker-Emulationen draufgepackt. In Europa tummeln sich somit stolze 20 Titel auf der UMD: "Pac-Man", "Galaga", "Dig Dug" und "New Rally-X" gibt's dabei doppelt – im Arcade-Original (auf Wunsch mit 90° drehbarem Bild) und als 'Arrangement'-Fassungen, die mit schönerer Optik und aufgemotzten Spielelementen für mehr Tiefe sorgen. Dazu gesellen sich die ebenfalls in Fernost enthaltenen "Galaxian" und "Rally-X", während hier zu Lande "Ms. Pac-Man" aus unerfindlichen Gründen nicht mehr auftaucht. Den Rest des Feldes füllt ein Zehnerpack aus mehr oder weniger obskuren Vertretern auf: "Xevious" ist sichtlich gealtert, "Dig Dug 2" eine wenig bekannte, aber nette Fortsetzung. Der Action-Vertreter "Rolling Thunder" hat die verhältnismäßig modernste Originalgrafik. "Mappy", "Bosconian", das mäßige Fantasy-Duo "Tower of Druaga", und "Dragon Buster", "Grobda", "Motos" sowie "King & Balloon" sind schließlich eher Fälle für ganz harte Retro-Fans. *us*

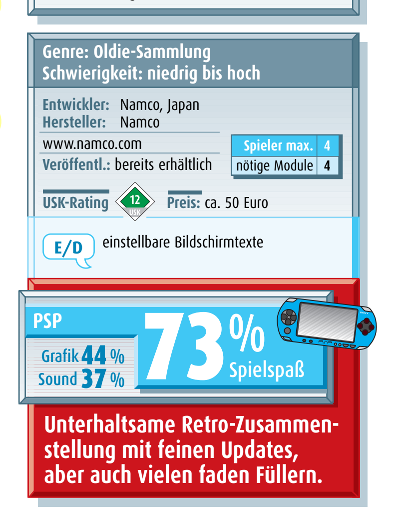
Ulrich Steppberger



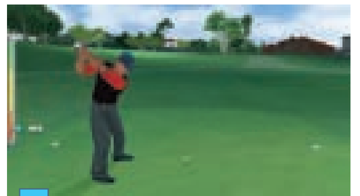
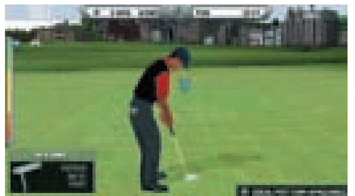
Viel Retro fürs Geld gibt es im PSP-"Namco Museum" auf jeden Fall: Bei 20 Titeln auf der UMD und den wirklich gelungenen Neuauflagen kann man nicht meckern, auch wenn an sonstigem Bonusmaterial überhaupt nichts zu finden ist. Allerdings fällt der Mengenvorteil auf den zweiten Blick nicht so prickelnd aus: Wieso packen die Japaner zehn zusätzliche Spiele drauf, nehmen dann aber überwiegend obskure bis langweilige Gurken? Weil bekannte Größen wie z.B. "Pole Position" oder "Pac-Land" durch Abwesenheit glänzen, trübt sich der Gesamteindruck. Könnt Ihr darüber hinwegsehen, bleibt viel Positives übrig: Die Spitzen-Oldies wurden einwandfrei emuliert und spielen sich tadellos – trotz viel Masse gibt's also genug Klasse.



Nachdem ein Großteil der enthaltenen Titel in wenigen Minuten gesehen und für unspektakulär befunden werden kann, lockt die WiFi-Unterstützung: Allerdings ist die versprochene 'Game Share'-Funktion reichlich sinnlos – was bringt es, wenn der Kumpel keine UMD braucht, aber nur Mini-Demos spielen kann? Mehr Spaß und Sinn finden sich bei den 'Arrangement'-Auflagen, denn diese verfügen über intelligente Mehrspieler-Optionen. Allerdings braucht dann jeder eine UMD. Dafür könnt Ihr z.B. bei "Dig Dug" zu zweit gemeinsame Sache machen oder in "Pac-Man" zu viert um die Power-Pillen streiten – witzig!



Tiger Woods PGA Tour 06

PSP Electronic Arts kennt keine Gnade: Auch auf der PSP führt Ihr Schläge und Putts ausschließlich mit Analogschwung aus – eine Alternative gibt's nicht.

Das PSP-"Tiger Woods" gibt sich als Miniatur der Heimkonsolen-Fassung: Zwar wurden ein paar Spielmodi gestrafft oder entfernt, dafür erhaltet Ihr das flotte 'Putting-Rausch' sowie mit zwölf Plätzen eine Menge Kurse. Allerdings geht's auch hier nur per analogem Schwung zur Sache, was mit der PSP-Scheibe nicht gerade ideal ist – da hilft auch die Einführung einer Schlagstärke-Anzeige nur bedingt. Wer sich damit anfreunden kann, bekommt ein schickes Golf: Präsentation und Technik überzeugen. Anfänger sind bei "Everybody's Golf" jedoch besser aufgehoben. *us*



Touch Golf

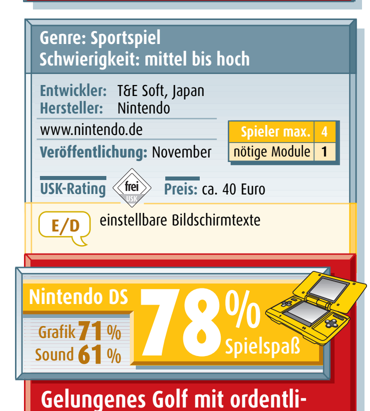


NDS Wer seinen Stylus beherrscht, kann viele Feinheiten des Schwungs regeln.

Nintendo schickt einen Golftitel an den Start, der ganz ohne Mario-Beteiligung auskommt: "Touch Golf" stopft das Modul nicht mit unzähligen Optionen voll, sondern konzentriert sich auf die gängigsten Spielarten. Mit einem soliden Meisterschafts-Modus sowie sieben Plätzen wird nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig geboten. Interessant ist der Titel durch seine gelungene Touchscreen-Steuerung, die das DS-"Tiger Woods" an Handlichkeit deutlich übertrifft. Auch optisch sieht's hübsch aus, Stylus-Golfer dürfen sich freuen. *us*

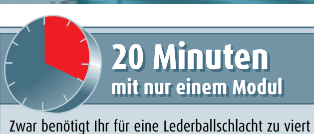
Oben seht Ihr die Schwünge Eures Golfers oder inspiziert das Grün genauer, unten werden Karte und Schlaganzeige optisch unspektakulär, aber sinnvoll eingesetzt. Dem Namen entsprechend ist die Steuerung komplett auf den Touchscreen ausgelegt: Für erfolgreiche Schläge braucht Ihr eine sichere und ruhige Hand, insgesamt ist die Abfrage sehr gut gelungen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

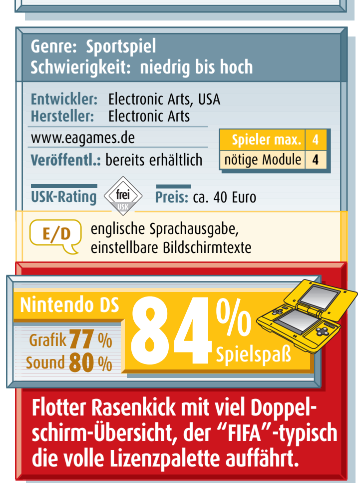




FIFA 06



Zwar benötigt Ihr für eine Lederballschlacht zu viert auch vier Exemplare der Kickerei, wollt Ihr aber nur einen Gegner herausfordern, zeigt sich EA generös: Via WiFi-Übertragung saugt sich Euer Gegner die "FIFA"-Daten, nach relativ langer Ladezeit kann der Rasenspaß dann beginnen. Schnell fällt auf, dass die Abwehrreihen der DS-Balltreter löchriger ausfallen als die der großen Konsolenbrüder – Gerade richtig für eine torreiche Multiplayer-Partie. Das Geschehen tobt dank flotter Steuerung rauf und runter, hüben wie drüben fangen sich die Mannschaften aber auch wegen dämlicher Torhüter-KI etliche Buden ein. Die Bilanz nach 20 echten respektive 120 virtuellen Minuten: neun Tore und vier rote Karten.



Gemäß Electronic Arts Firmenphilosophie, sämtliche Plattformen mit ihren Sportspielserien zu erfreuen, stürmen die "FIFA 06"-Kicker die Klappkonsole. Mit dabei: alle Lizenzen und (fast) alle Features, die schon die großen Geschwister (Test in MAN!AC 11/05) auszeichneten. Mit zig Original-Teams aus aller Herren Länder duelliert Ihr Euch nach nicht immer feiner englischer Art auf dem Grün diverser Arenen. Tragt ein gepflegtes Freundschaftsspiel aus, erringt Pokale und Weltmeisterschaften oder startet eine umfangreiche Manager-Karriere: Hier coacht Ihr Euer Lieblingsteam, trefft wichtige Transfer-Entscheidungen, kämpft um die Europacup-Quali oder gegen den Abstieg. Neu in der DS-Variante: Via Stylus-Interface werdet Ihr in der jederzeit aufrufbaren Wiederholung zum eigenen Fernsehregisseur, zoomt ins Geschehen und genießt die schönsten Tore und härtesten Fouls. Die Knopfbelegung der Fußball-Sim erlaubt sämtliche Kniffe des echten Rasensports, auf die komfortable 'First Touch Control' von PS2 & Co. wurde verzichtet. *ms*

Matthias Schmid



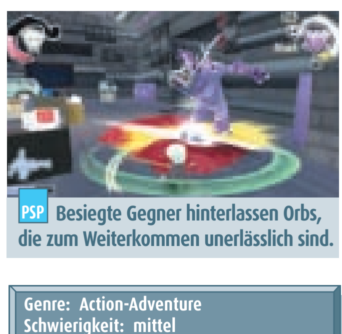
Großer Spaß im kleinen Format! Die DS-Premiere der "FIFA"-Kicker setzt zwar andere Akzente als die 'großen' Versionen, macht ihre Sache aber ähnlich gut. Neben flotter Spielbarkeit, reichlich Kameraperspektiven und viel Atmosphäre überzeugen auch die DS-spezifischen Boni. Der während des Spielgeschehens auf dem unteren Screen eingeblendete Rader bringt echte Übersicht ins Spiel – via Zeichenstift oder Fingertipp stellt Ihr flugs die Taktik um. Ebenfalls gelungen: Designt Euer eigenes Vereinswappen oder dirigiert die Wiederholungen durch Stylusdruck. Dass die Bolzerei arcadelastiger daherkommt als erwartet, stört indes nicht: Schöne Tore und die rasante Steuerung entschädigen für bisweilen hölzerne Animationen und den zu kleinlichen Schiri.



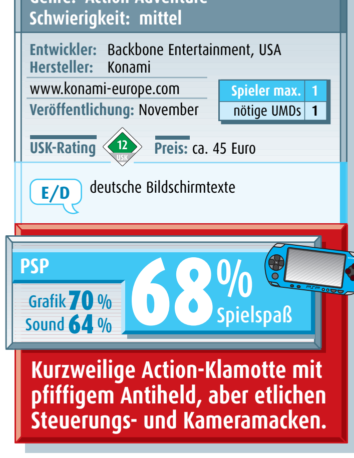
Fußballer profitieren voll vom Doppelschirm: Während des normalen Spiels bietet der Radar auf dem unteren Screen optimale Übersicht, in Wiederholungen macht Euch die intuitive Stylussteuerung zum versierten Kameramann. Im Match lenkt Ihr Eure Sportler aber nur mit Buttons und Steuerkreuz.

Death Jr.

"Death Jr." könnte die Versoftung einer Tim-Burton-Phantasie sein: Die rasante Baller-Hüpf-Mixtur fällt durch rotzfrechen Helden, abgedrehte Levels und aberwitziges Charakterdesign aus dem Rahmen. Als wandelnder Tod hackt Ihr Eure Sense in zig abstruse Monster – immer auf der Suche nach Euren verschollenen Freunden. Doch der Skelettschädel missbraucht das scharfe Mähwerkzeug nicht nur zur Gegnerbeseitigung, auch als Enterhaken oder Propeller für knifflige Sprungpassagen muss die Klinge herhalten. Dickere Brocken oder ganze Feindesscharen plättet Ihr mit etlichen Fernwaffen (vom Schrotgewehr bis zum C4-Hamster) – trotz Aufschalt-Funktion funktioniert das teils etwas hakelig. Kameraprobleme erschweren Schießereien wie Hüpf-Abschnitte gleichermaßen. Wer Gefallen an Abenteuern im Stil der "MediEvil"-Serie hat, bittet den knuffigen Tod dennoch um ein Rendezvous. *ms*



PSP Besiegte Gegner hinterlassen Orbs, die zum Weiterkommen unerlässlich sind.



Ultimate Spider-Man



NDS Mit 3D-Straßen und Aufgaben bietet die DS-Spinne mehr Abwechslungslung.

Auf dem DS hüpft Ihr zwar auch aus der Seitenperspektive, dafür hat Activision aber mehr Elemente aus dem Konsolenvorbild eingebaut: Auf Eurem Pfad über 3D-Dächer und -Wolkenkratzer begegnet Ihr Gangstern und um Hilfe rufenden Passanten, die je nach Gesinnung eine Abreibung oder Eure Hilfe benötigen. Dabei erwarten Euch einige Minispiele, bei denen auch der Touchscreen zum Einsatz kommt – rubbelt schnell das Auto vom Unfallopfer runter! Ebenfalls besser: Bei den Kämpfen zoomt die Kamera ganz nah ran. *oe*

Der Dualscreen kommt vor allem bei Comic-Intermezzi zum Einsatz, so lassen sich wie auf Konsole Szenen aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Während des Hüpfabenteuers zeigt der untere Bildschirm vor allem die vielen Hinweise, die auf dem GBA als Laufschrift visualisiert werden. Der Touchscreen tritt bei den Sidequests mit kleinen Geschicklichkeitstests angemessen in Erscheinung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Nanostray


Geballert wird oben, dort sollte auch ständig Eure Aufmerksamkeit liegen – entsprechend hat der untere Bildschirm wenig Nutzen und macht Euch das Leben beim Waffenwechsel eher noch schwerer. Der geht nämlich nur via Touchscreen, was nicht gerade ideal gelöst ist.


Dualscreen


Touchscreen

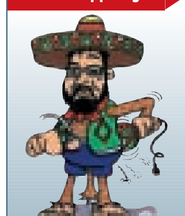

Mikrofon

Nachdem sich das deutsche Mini-Entwicklerteam Shin'en mit den beiden "Iridion"-Teilen auf dem GBA einen Ruf als technischer Alleskönner gemacht hat, schreitet es nun auf dem DS zur Tat. Auch "Nanostray" setzt ohne Kompromisse auf die traditionelle Shoot'em-Up-Kultur: Als kleines Raumschiff nehmt Ihr es in acht Levels mit einer Invasorenschar (und traditionellem Obermotz am Abschnittsende) auf und ballert, was das Zeug hält. Während das vertikal scrollende Geschehen auf einer leicht gekippten, zweidimensionalen Ebene stattfindet, ist die Umgebung in vollständiger 3D-Grafik gehalten und piesackt Euch z.B. mit Geländeformationen, an denen Ihr tunlichst vorbei fliegen solltet.

Habt Ihr einmal die Welt gerettet, tretet Ihr zur Punktejagd über einzelne Levels an, versucht Euch an besonders knackigen Herausforderungen oder spielt zu zweit um Rekorde. *us*


NDS Die Schwachpunkte der Obermotze werden per Radarschirm erklärt.

Ulrich Steppberger



Wer eine Grafikdemo für den DS sucht, liegt bei "Nanostray" richtig: Denn was auf dem Bildschirm abgeht, macht deutlich, dass auch in Nintendos Handheld noch einiges an Kraftreserven schlummert. Leider kann ich aber den Eindruck nicht abschütteln, dass Shin'en mehr Zeit in die Technik investiert hat als in das Spiel drumherum: Klar, Shoot'em-Ups müssen nicht besonders originell sein, aber "Nanostray" fällt dezent albacken aus. Dazu kommt, dass der Touchscreen-Einsatz zur Waffenwahl mehr stört als hilft und der Umfang knapp geriet – die acht Levels habt Ihr auf normaler Schwierigkeitsstufe in einer Stunde gesehen, danach motiviert nur noch die High-Score-Jagd. Wer aber auf dieses Oldschool-Ambiente steht, wird prima bedient.

20 Minuten
im Projektilhagel

Wenn Ihr keine Ballergötter alter Garde seid, dürften 20 Minuten in "Nanostray" nach einem von zwei Strickmustern ablaufen: Entweder Ihr verzichtet zur Wahrung Eurer Nerven darauf, einen höheren Schwierigkeitsgrad zu wählen – dann ballert es sich intensiv, aber flott und durchaus unterhaltsam durch mehrere Levels. Oder Ihr markiert den harten Mann und spielt die schweren Einstellungen oder gar eine Herausforderung – dann erwischt es Euch im Rekordtempo immer und immer wieder, bis Ihr mal ein Stück weiter kommt. In diesem Fall hilft zur Beruhigung ein Streifzug durch die Menüs: Dort erklingt teilweise die Musik von unserer Heft-DVD



Genre: Shoot'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Shin'en, Deutschland
Hersteller: Majesco/THQ
www.shinen.com
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	2
nötige Module	1

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 82 %
Sound 76 %
65 % Spielspaß

Technisch überzeugendes Old-school-Shoot'em-Up, das eine Spur zu schlicht ausfällt.









Problem mit DVD

Ich hielt die neueste Ausgabe in der Hand (11/05) und freute mich auf die Trailer, Tests und Previews. Doch als ich die DVD in meinen Player schob, war ich geschockt. Stand da plötzlich auf dem Screen ganz fett 'No Disc'. Zuerst dachte ich, 'Nur ein Lesefehler.' Doch beim zweiten, dritten und sogar vierten Versuch stand immer noch dasselbe auf dem Display. 'Mist, mein DVD-Player ist kaputt', dachte ich und warf gleich eine alte MAN!AC-DVD rein. Nach zwei Sekunden lief sie problemlos. Vielleicht hat irgendjemand – unter Umständen sogar ich selbst – die Scheibe beim Rausnehmen beschädigt.
Mit mieser Stimmung, denn schließlich sind fünf Euro viel Geld, lief ich zur Tankstelle und kaufte mir eine neue MAN!AC, denn die DVD musste ich einfach sehen. Dann der zweite Schock: Wieder stand auf dem Screen 'No Disc'. Ich flitzte sofort zu meinem Kumpel und schob den Silberling in seinen DVD-Player. Aber: 'No Disc'! Entweder sind alle oder ein Großteil der DVDs im Heft 11/05 beschädigt. Ich wollte extra aus einer anderen Stadt eine MAN!AC kaufen, um meine Theorie zu bestätigen. Aber das würde mich in den Bankrott stürzen. Deshalb liebe MAN!ACs: Ihr schuldet Euren Lesern eine Erklärung!

Ufuk Capkin, Cuxhaven

**Leider ist bei der DVD-Produktion tatsächlich etwas schief gelaufen. Wir haben kurz nach Auslieferung der letzten MAN!AC davon erfahren und am 4. Oktober auf unserer Website www.maniac.de nähere Details gepostet.
Die Discs liefen in vielen Geräten nicht, weil eine gemeine „Schmutzschicht" den Weg zwischen Laser und Daten versperrte.
Das DVD-Presswerk hat uns daraufhin einige Tausend neue DVDs produziert, die wir dann postwendend an all jene Leser geschickt haben, die uns unter dvd@maniac.de oder telefonisch informierten, dass sie eine kaputte DVD im Heft hatten.
Besonders kreative Forums-User haben die DVD übrigens „abgekocht": Schmeißt die DVD zwei Minuten in kochendes Wasser, lasst sie abkühlen und legt sie dann in Euer Abspielgerät. Bitte lange genug abkühlen lassen, da sich die DVD durch das Kochen verformt und so zu Beschädigungen am Player führen könnte. Laut Erfahrungsberichten hilft diese – zugegeben ungewöhnliche wie rabiate – Maßnahme in den allermeisten Fällen. Das Kochen löst den Schmutzfilm und die DVD läuft ohne Macken.
Natürlich müsst Ihr Euch in Zukunft keinen Schnellkocher neben die neuste MAN!AC stellen – wir werden darauf achten, dass dieses DVD-Malheur eine einmalige Geschichte bleibt und sich nicht wiederholt.
Wer seine Disc bislang nicht umgetauscht hat, kann sich gerne bei uns melden und erhält eine neue.**

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Namensverwirrung bei Capcoms PSP-Gruselabenteuer: Ritter Arthurs Handheld-Ausflug heißt nicht "Extreme Ghosts 'n Goblins", sondern "Ultimate Ghouls 'n Ghosts". Zumindest ist das der aktuelle Stand, denn zwischendurch war auch mal "Extreme Ghouls 'n Ghosts" im Gespräch. Ob's bei dem Zusatz "Ultimate" bleibt, erfahren wir spätestens beim Release im nächsten Jahr.

MEA CULPA: Im MAN!AC Games Guide 2005 hat der Fehlerteufel zugeschlagen. Und zwar bei der PS2-Wertung von "Brothers in Arms: Road to Hill 30": Statt der angegebenen 90% Spielspaß sollten nur 87% stehen. Aufgrund technischer Macken ist die Sony-Fassung nämlich einen Tick schwächer als das Xbox-Pendant.

Neuer Ansatz

Ich schreibe, weil ich mir derzeit immer öfter Gedanken mache, mein immerhin schon über zwei Jahre währendes Abo zu kündigen. Der Gedanke kommt mir nicht zum ersten Mal, aber nie zuvor machte er sich so stark bemerkbar wie bei der aktuellen Ausgabe, die ich innerhalb zwei Wochen durchwürgen musste. (...)
Ich weiß nicht recht, woran das liegt. Am ehesten würde ich wohl sagen, dass Euer Magazin Ausgabe für Ausgabe an Relevanz verliert (oder es mir eben mittlerweile immer mehr auffällt). Meistens blättere ich durch den Extended-Teil und lese dann die Leserbriefe, werfe die DVD ein, zappe in die interessanteren Beiträge – Extended, mal wieder, auch Trailer und Previews – rein. Was danach kommt, ist gefühlte Pflicht, um die fünf Euro nicht verschwendet sein zu lassen.
Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass es nicht leicht ist, sich jeden Monat als kleines Team ein solches Magazin aus den Rippen schneiden zu müssen. Insbesondere den Extended-Artikeln, die zwar manchmal bemüht inspiriert wirken, aber oft beeindruckend genau recherchiert sind, zolle ich durchaus Respekt. Einiges davon ist das Einzige, was mich noch dazu bringt, die MAN!AC aufzuschlagen.
Doch der ganze große Rest, die Reviews und Previews, hängt mir mittlerweile mit seiner Beliebigkeit und Austauschbarkeit zum Hals raus. Ich denke, das wird es wohl sein, wenn ich von schwindender Relevanz spreche – das entscheidende Element, das ausgerechnet Eure Rezensionen von den zigtausenden aus dem Netz und den Konkurrenzmagazinen abheben soll. Es fehlt. Oder könnt Ihr es mir nennen? (...)
Die mittlerweile enorme Summe von 52 Euro für ein Abo zwingt mich zu einer Entscheidung: Lohnt sich das überhaupt? Zurzeit würde ich sagen: nein, nicht mehr. Und das, was mir die MAN!AC wieder als lesenswert erscheinen lassen würde, wäre Euch wohl zu abwegig. In der amerikanischen, britischen und japanischen Presse ist man bereits so weit, begriffen zu haben, dass die hergebrachten Formen dieser Art von Journalismus sich totgelaufen haben. Kennt Ihr den "New Games Journalism", etwas mutig benannt und lose an Tom Wolfes "New Journalism" angelehnt? In einem Aufsatz fordert Kieron Gillen – www.alwaysblack.com/blackbox/ngj.html – auf, einen neuen Ansatz für die Branche zu finden. Intensiver mit den Stoffen umzugehen, ihre Inhalte anstelle ihrer Äußerlichkeiten in Szene zu setzen. Ich brauche nicht zu lesen, wie diese und jenen Truppen gesteuert werden, welchen Knopf ich wofür drücken muss. Ich will wissen, was mir durch den Kopf gehen könnte, welche Stimmung aufkommt, wenn ich das Spiel zocke. Das wäre etwas, das die MAN!AC empfindlich verbessern könnte. Auslöser und die Pionierleistung dieser neuen Form der Berichterstattung ist wohl das zumindest in USA sehr bekannte "Bow, Nigger" – www.alwaysblack.com/blackbox/bownigger.html (...)
Mit Freuden wäre ich bereit, für ein ansprechend aufbereitetes Magazin, das solche Elemente in sich trägt, so viel zu bezahlen wie für die MAN!AC. Natürlich soll nicht das ganze Heft aus solchen Essays bestehen, aber eine stete Idee davon in jedem Text würde das Leseerlebnis auffrischen und spannender machen. (...)
Ich weiß, dass die MAN!AC nie eine solche Zeitschrift werden wird. Wie bisher werden bei Euch wohl leider nur aus Phrasenbausteinen zusammengekleisterte, oberflächliche, substanzlose Texte zu finden sein – so leid es mir persönlich tut. Ich glaube, nur ein verschwindend geringer Bruchteil Eurer Leserschaft denkt so wie ich, der große, relevante Rest, wird Euch sicher nicht im Stich lassen. Eine Konkurrenzzeitschrift übrigens,

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR. 36

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 10/05 ging es um die Games Convention 2005 in Leipzig. Wir fragten Euch, ob Ihr auf der Messe wart und wie sie Euch gefallen hat. Hier das Ergebnis:

67%
21%
12%

- **A** Ich fand die Messe toll und komme wieder.
- **B** Ich war auf der Messe, muss mir aber überlegen, ob ich nächstes Jahr wieder hinfahre.
- **C** Ich war nicht auf der Messe und fahre auch nie hin.

die einiges von dem, was ich mir wünsche, durchaus erfüllt, lese ich nicht mehr. Habe ich einige Ausgaben lang, bevor sie begann, mich anzuekeln. Das ist für mich das Gegenbeispiel: eine spackige, selbstverliebte, überkünstelte, pur auf Anspruch und schieren Willen nach Ästhetik und überhobenen Kunstanspruch getrimmte Zeitschrift ohne Erdung.
Zurück zur MAN!AC: Eine, zwei Ausgaben wohl lasse ich mir noch kommen, dann werde ich vermutlich schweren Herzens kündigen. Ich werde immer ein müdes Auge auf das Cover werfen, in der Hoffnung auf eine einschneidende Veränderung. Aber wenn Ihr Euch Eurer Sache sicher seid, dann lasst Euch nicht aus dem Tritt bringen. Solche Mails von Leuten, die selber alles viel besser machen könnten, bekommt Ihr wohl zuhauf. Manchmal wollen wir eben alle Bundestrainer sein. (...)

Boris, via E-Mail

! Danke für den ausführlichen Brief, den wir aus Platzgründen leider massiv kürzen mussten. Konstruktive Kritik ist uns stets willkommen, der werden wir uns auch gerne stellen. Natürlich kennen wir die von Dir angesprochenen Artikel ("Bow, Nigger" sollte sich jeder mal zu Gemüte führen) und die damit einhergehende 'andere Art von Videospiel-Journalismus'. Elemente davon findest Du übrigens jeden Monat im Extended-Bereich, beim '20 Minuten'-Kasten im Handheld-Teil und in so manchem Preview. Dass viele Artikel einen strukturierten Aufbau (z.B. Story, Spielablauf, Technik) haben, erleichtert unserer Meinung nach die Zugänglichkeit. Würden die Texte in der MAN!AC ähnlich frei formuliert sein wie besagtes "Bow, Nigger"-Essay, dann müsste man als Käufer den kompletten Artikel durcharbeiten, um alle Details des Spiels kennen zu lernen – wenn überhaupt alle Aspekte eines Spiels angesprochen werden.
Außerdem bietet das von uns praktizierte System aus beschreibendem Text und Meinungskasten bei Tests einen entscheidenden Vorteil: Als Leser kann man sich im Zweifelsfall eine eigene Meinung bilden. Würde der ganze Artikel dagegen aus subjektiven Eindrücken bestehen, müsstest Du Dich ausschließlich auf den Geschmack des Redakteurs verlassen.
Aber genauso wie wir für Kritik ein offenes Ohr haben, lassen wir uns von der Leserschaft gerne eines Besseren belehren. Wollt Ihr eine andere MAN!AC-Schreibe oder gefällt Euch das bewährte System aus Neutralität und Redakteurs-Meinung? Haut in die Tasten und schreibt uns Eure Meinung!



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

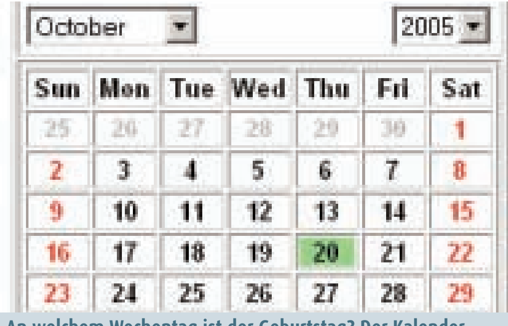




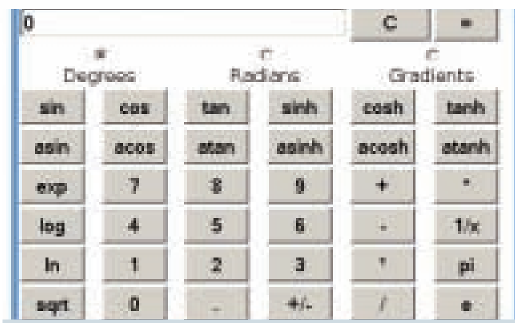


KNOWHOW

Praktische Tools für Sonys PSP


An welchem Wochentag ist der Geburtstag? Der Kalender zeigt die Monate der kommenden Jahre im Überblick.


Modernes Windows oder Link-Desktop? Ihe entscheidet zwischen vier Designs.


Der schnöde Handyrechner hat ausgedient: "WinPSPortal" berechnet mathematische Formeln auf Knopfdruck.

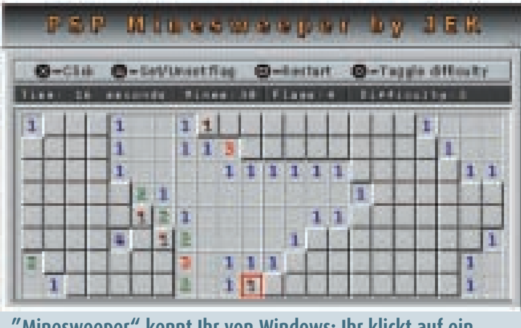
Mit Spielen und Multimedia bietet die PSP jede Menge Unterhaltung, für einfache PDA-Funktionen wie Taschenrechner und Kalender musstet Ihr bislang immer noch das Handy aus der Tasche ziehen. Zum Glück lässt sich Euer Handheld programmieren, wenn auch nur mit grafischen Hochsprachen wie HTML und Java-Script – diese verarbeitet nämlich der eingebaute Internet-Browser! Die passende Software "WinPSPortal" versorgt Eure PSP so mit einigen Tools und kleinen Spielen.

Installation: "WinPSPortal" downloaded Ihr kostenlos von der Homepage www.winpsportal.com. Dabei entscheidet Ihr Euch zwischen vier grafischen Varianten, die klassische Windows-Farben, aber auch "Zelda"-Hintergründe nutzen – entscheidet nach Eurem Geschmack. Anschließend öffnet Ihr die ZIP-Datei auf Eurem PC und kopiert den Order "win" ins Hauptverzeichnis Eures PSP-Memsticks. Anschließend klickt Ihr Euch auf der PSP in den Internet-Browser und surft auf folgende Adresse: "file:/win/index.html". Ihr könnt natürlich auch einen Link anlegen und diesen als Startseite nutzen.

Win-Oberfläche: "WinPSPortal" bedient Ihr wie Microsofts Windows, mit dem Zeiger klickt Ihr auf die Icons oder den Start-Knopf links unten – dieser öffnet das Menü mit Anwendungen, Spielen und Online-Links. Die PDA-Funktionen Stoppuhr, Kalender, Taschenrechner und Text-Editor können Euch unterwegs recht nützlich sein. Besonders Studenten werden sich über die vielen mathematischen Funktionen des Rechners freuen. Die Eingabe von Text ist über den PSP-Browser allerdings etwas umständlich: Einkaufszettel solltet Ihr lieber daheim schreiben. Bei den zehn eingebauten Spielen handelt es sich um einfache Desktop-Klassiker wie "Minesweeper" und "Hangman", ein "Tetris" ist aber auch dabei. Weil die Spiele auf HTML basieren, dürft Ihr keine grafischen Quantensprünge erwarten.

Fazit: Mit dem Speicherbedarf von nur einem MP3-Stück (rund drei MB) findet die nützliche Tool-Sammlung auf jedem Memstick Platz – lasst sie Euch nicht entgehen! Wenn Ihr zudem etwas mit Web-Design vertraut seid, könnt Ihr die Grafiken nach Eurem Geschmack modifizieren und z.B. eigene Linklisten mit individueller Struktur erstellen – im Vergleich zum eingebauten Verzeichnis ein klasse Vorteil. *oe*

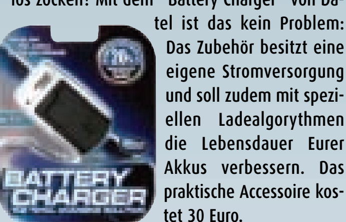

"WinPSPortal" bedient Ihr wie Windows: Klickt links unten auf "Start", um das Hauptmenü aufzurufen.



"Minesweeper" kennt Ihr von Windows: Ihr klickt auf ein Minenfeld – Zahlen markieren anliegende Knallkörper.

Akku-Lader

Ihr wollt Eure Akkus laden und trotzdem kabellos zocken? Mit dem "Battery Charger" von Datel ist das kein Problem: Das Zubehör besitzt eine eigene Stromversorgung und soll zudem mit speziellen Ladealgorythmen die Lebensdauer Eurer Akkus verbessern. Das praktische Accessoire kostet 30 Euro.



Festplatte für PSP

Wem die Memsticks zu wenig Daten speichern, der besorgt sich gleich eine Festplatte: Datels "4 GB Hard Drive" wird hinten aufs Gehäuse gesteckt und mit dem Memstick-Slot verbunden. Im Inneren schlummert ein Micro Drive von IBM. Die Festplatte kostet Euch 170 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

ZUBEHÖR

Redeemer

Speedlinks 'Redeemer' ermöglicht den Einsatz von Tastatur und Maus bei allen Xbox- bzw. PS2-Spielen. Dazu stöpselt Ihr das Kästchen zwischen USB- bzw. PS/2-Steuergeräten und der Konsole an. Die Maus übernimmt die Kontrolle des rechten Analogsticks, alle anderen Buttons finden sich auf dem Keyboard. Jedoch dürfen alle Tasten umbelegt werden. Daneben stellt Ihr Mausgeschwindigkeit sowie Deadzone ein oder invertiert die Y-Achse. Bis zu acht Tastenkonfigurationen merkt sich 'Redeemer'. Löblich: Ein Erweiterungsschacht für ein Xbox-Headset wurde auch nicht vergessen. Beim Spielen von Ego-Shootern seid Ihr deutlich reaktionsschneller als mit Pad, allerdings steuert Ihr nicht so schnell wie am PC. Auch das punktgenaue Zielen ist nicht ganz so gut möglich.

Hersteller:	Speedlink
System:	PS2, Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Voll konfigurierbarer Maus/Tastatur-Adapter der die Controller-Steuerung ersetzt. Insbesondere für Ego-Shooter geeignet, jedoch bekommt Ihr unfaire Vorteile bei Online-Duellen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

e-Metal Case

Das quadratische Alu-Köfferchen besticht mit hoher Stabilität. Der Game Boy Advance passt genau ins gepolsterte Innere. Komischerweise sind die beiden Fächer für GBA-Spiele zu groß und die Module klappern beim Transport.

Hersteller:	e-Best
System:	GBA
Preis:	ca. 15 Euro

Der stabile Metall-Koffer mit Schnappverschluss und Trageriemen ist die sicherste Aufbewahrung für den GBA inklusive zwei Spielen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

e-Mini Shock 2

Das Mini-Pad für kleine Hände gibt's in zwei Ausführungen: in schwarz und in edlem blau. Beide gleichen sich ansonsten: Gute Verarbeitung und vollgummierte Oberfläche gefallen. Die minimalistischen und leichtgängigen Analogsticks sind obskurerweise nicht gummiert. Leider fielen die Schultertasten zu schwammig aus – im Gegensatz zum exakten Steuerkreuz.



Hersteller:	e-Best
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 10-12 Euro

Der stabile Controller schmiegt sich in kleine Hände. Gutes Digikreuz und gummierte Oberfläche gefallen. Die schwammigen Tasten enttäuschen allerdings.

MAN!AC Wertung ✔✔✔ 

Travel Bag

In die schwarze Stofftasche aus Nylon passen beide PS2-Versionen inklusive Zubehör. Der sichere Transport wird durch die Innenpolsterung und einen Gummigurt gewährleistet. Ins vordere Fach passen Kabel sowie zwei Controller. Die Vielzahl an Staufächern bietet Platz für Memory Cards und allerlei Kleinteile. Zusätzlich finden sich Taschen für acht CDs/DVDs. Ein einstellbarer Trageriemen fehlt ebenfalls nicht.



Hersteller:	Madrics
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 20 Euro

Die stabile Transporttasche für die PS2 zeichnet sich durch gepolsterten Innenraum und viele Staufächer aus. Zubehör inklusive Netzteil oder Controller finden ausreichend Platz.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

e-StarterPack 12in1

Das Zubehör-Set für die PSP enthält: einen Kopfhörer mit aufwickelbarem Kabel, zwei überlange Trageschlaufen, USB-Kabel, Kfz-Ladekabel, zwei Bildschirmfolien, ein Reinigungstüchlein und drei Spielehüllen. Die beiliegende Hardcover-Tasche samt Karabinerhaken gleicht dem Bigben-Pendant: Darin kommen neben der PSP zwei UMDs und ein wenig Zubehör unter.



Hersteller:	e-Best
System:	PSP
Preis:	ca. 25 Euro

Das nette Zubehör-Sortiment umfasst viele Standard-Accessoires für die PSP und besitzt im Vergleich zu anderen Sets einen günstigeren Preis.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC)	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC)	**Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitor-betrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔



LAST RESORT

FAR CRY INSTINCTS

Rennmeister:
Wer schneller läuft, lebt meist auch länger! Frei nach der Maxime von Speedy Gonzales könnt Ihr Jack Carver mit diesem Trick ordentlich Beine machen. Pausiert Euer Spiel, ruft das Code-Menü auf und gebt den nachfolgenden Cheat ein. Achtet beim Tippen des Wortes auf die Groß- und Kleinschreibung.

AmAFastMachine

Energie auffrischen:
Seid Ihr auf der Tropeninsel in arge Bedrängnis gekommen, könnt Ihr mit dieser Schummelei Eure angekratzte Energieleiste wieder auffüllen. Geht in den Pausen-Modus und aktiviert das Cheat-Menü. Jetzt dürft Ihr das Passwort eingeben. Beachtet hierbei die Großbuchstaben, sonst erkennt der Parser den Cheat nicht.

GiveMeHealth

Alle Karten:
Das nachstehende Codewort serviert Euch sämtliche Karten von "Far Cry Instincts" auf dem Silbertablett. Betätigt die Pausetaste und begebt Euch ins Cheat-Menü. Hier könnt Ihr die Schummelei aktivieren, wenn Ihr die korrekte Schreibweise einhaltet.

TheWorldIsMine

Adrenalin satt:
Wie, die Schießereien reichen Euch nicht? Dann dürft Ihr mit dem nachfolgenden Code die Extra-Portion Adrenalin in Carvers Adern pumpen. Wie gehabt pausiert Ihr das Spiel und gebt das Wort im Cheat-Menü ein.

VitruviAnRush

Unendlich Munition:
Der Klassiker: Um unbegrenzte Ballerware einzusacken, aktiviert Ihr die Spielpause und hackt im Cheat-Menü den untenstehenden Code ein.

BulletsofHell

KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

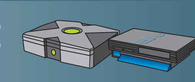
Freischaltbare Helden:
Eine Handvoll zusätzlicher Heroen führt Eure Einheiten in die Schlacht, wenn Ihr bestimmte Teile des Spiels durchzockt. Unsere Liste verrät Euch, welche erfolgreich beendete Kampagne zu welchem Helden führt.

Cirith
beendet Walters oder Leinharts Kampagne
Morene
beendet Ruperts oder Ciriths Kampagne
Rupert
beendet Ellens Kampagne
Urukubarr
beendet Morenes Kampagne

Mehr Erfahrungspunkte:
Der folgende Trick verlangt Fleiß und Beharrlichkeit, belohnt Euch aber mit einer theoretisch unbegrenzten Menge an Erfahrungspunkten. Sobald Ihr in einer beliebigen Mission eine Aufgabe erfüllt habt und der dadurch verdiente Erfahrungspunkt-Wert angezeigt wird, schaltet Ihr zur Weltkarte und startet die Mission erneut. Dadurch könnt Ihr die Aufgabe wiedererledigen und die Erfahrungspunkte nochmals einstreichen.

Punkteverteilung:
Was nützen Euch Unmengen von Erfahrungspunkten, wenn Ihr diese nicht optimal in Fähigkeitswerte ummünzen könnt? Generell geht Ihr von folgender Faustregel aus: Habt Ihr die Wahl zwischen einer Verbesserung des primären Wertes einer Einheit und deren Nahkampfkönnen, ist es ratsam, stets Ersteres vorzuziehen. Der Primärwert sollte im Schnitt drei bis vier Zähler über dem Nahkampfwert liegen. Diese Regel gilt für alle Einheiten und stellt eine effektive Auflevel-Strategie dar.

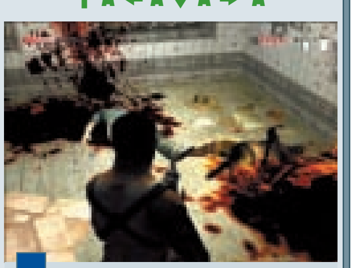
THE SUFFERING: TIES THAT BIND



Cheats zum Anbandeln:
Unsere Liste gibt Euch eine reichhaltige Menge an Schummeleien für den zweiten "Suffering"-Teil an die Hand. Blau gefärbte Kombinationen zeigen Euch die PS2-Cheats an, grüne Kombos beziehen sich auf die Xbox-Variante. Außerdem müsst Ihr auf der PS2 vor jeder Codeeingabe die Tasten **L1**, **R1** sowie **X** gedrückt halten. Die Xbox-Fassung verlangt vor der Cheat-Eingabe ebenfalls die Betätigung der Schultertasten und des **X**-Knopfes.


Energie auffüllen
↓ ↓ ↓ R2 ↑ ↑ ↓ ↑ R2
↓ ↓ ↓ A ↑ ↑ ↓ ↑ A
Shotgun
← ← ← ↓ ↓ ↓
← ← ← ↓ ↓ ↓
Molotow-Cocktails
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
alle Waffen und Items
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓
→ ↑ → ↓ ← R2
↓ ↓ ↓ R2 R2
↓ ↑ ↓ ← → ← A ↑ ← ↓ →
↑ → ↓ ← A
↓ ↓ ↓ A A
Torques gute Seite stärken
↑ ↑ → ↑
↑ ↑ → ↑

Torques böse Seite stärken
← ← ↓ ↑
← ← ↓ ↑
alle Karten zeigen
← → ↓ → L2 ← ↑ ←
← → ↓ → schwarz ← ↑ ←
Munition auffüllen
→ → ↓ ↑ ← → ← ←
→ → ↓ ↑ ← → ← ←
Fernkampfwaffen-Munition auffüllen
← ← ↑ ↓ → ← → → R2
← ← ↑ ↓ → ← → → A
Granaten aufstocken
→ → → ← ← ←
→ → → ← ← ←
Taschenlampe laden
↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← R2
↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← A
Unverwundbarkeit
↓ ↑ ↓ ↑
↓ ↑ ↓ ↑
Schwarz-Weiß-Farben
↑ R2 ← R2 ↓ R2 → R2
↑ A ← A ↓ A → A


PS2 Mit Mogelpower metzelt sich Torque seelenruhig durch Baltimore.

... MAN!AC Tipps-Hotline ... (1,86 €/Min)

0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter 0190/88241228 (1,86 E/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für alle aktuellen Systeme. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Alle Golfer:

Um sämtliche Charaktere freizuschalten, könnt Ihr einen Cheat benutzen: Sucht im Optionsmenü die Passwort-Eingabe. Betätigt **L1**, um die Großschreibung zu aktivieren und gebt dann folgendes Paßwort ein.

WOOGLIN

Alle Kurse:

Gebt das untenstehende Passwort im Optionsmenü ein und aktiviert vorher mit **L1** die Großschreibung. Auf diese Weise könnt Ihr auf allen Kursen des Spiels das Einlochen üben.

ITSINTHEHOLE

Tiger Woods mit Hut:

Um den Meister mit schönem Kopfputz zu zieren, benutzt Ihr das angegebene Passwort im Optionsmenü. Achtet bei der Eingabe darauf, alle Buchstaben großzuschreiben.

GOLDENAGE

Tiger mit Streifenhosen:

Modische Streifenhosen holt Mr. Woods aus dem Kleiderschrank, wenn Ihr dieses Passwort korrekt im Optionsmenü eintippt.

TECHNICOLOR

Mr. Woods mit alten Sachen:

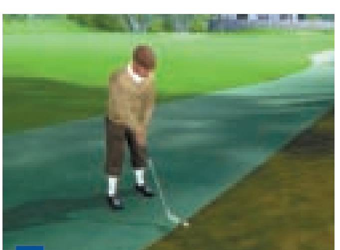
Ganz alte Sachen zieht sich Tiger über, sobald Ihr das folgende Codewort im Optionsmenü nutzt. Achtet wie immer auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung.

THROWBACK

Tiger Woods Oldschool-Outfit:

Ebenfalls von anno dazumal stammt das Outfit, das der Golftiger anlegt, wenn Ihr diesen Code im Optionsmenü einsetzt. Mit **L1** aktiviert Ihr die Großbuchstaben.

TECHNICOLOR



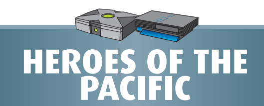
PS2 Mit solch altem Zwirn bekleidet golft es sich elegant und stilvoll.

NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL

Profil-Schummeln:

Die aufgelisteten Cheats beziehen sich auf die Namen Eurer Profile im Optionsmenü von "NASCAR 06". Ihr könnt Eurem Profil einen Vor- und Nachnamen verpassen, wenn Ihr es editiert. Diese Namen gelten als Cheatcodes und schalten Boni frei.

alles freischalten
Gimme Gimme
Fan-Level aufbessern
Super Star
Prestige Upgrade
MeMyself AndI
Team-Prestige maximieren
All ForOne
10 Millionen Dollar!
Walmart Money
Walmart-Bonus
Walmart Exclusive
Dale Earnhardt Sr.
The Intimidator



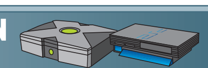
HEROES OF THE PACIFIC

PS 2 & Xbox-Cheats:

Die blauen Cheats in unserer Liste gelten für die PS2-Version, die grünen für die Xbox-Variante von "Heroes of the Pacific". Sämtliche Codes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Aber Achtung: Die Cheats deaktivieren automatisch sämtliche Speicherfunktionen. Genießt die Schummel-Freuden also mit gebührender Vorsicht! Die Abkürzungen **L3** und **R3** stehen für einen Druck auf den entsprechenden Analogstick. Die Richtungsangaben beziehen sich, wenn nicht anders angegeben, auf den rechten Knüppel.

Cheatmenü
L1 R2 L2 R3 R1 L3
Y L D-Kreuz: ← R D-Kreuz: → Weiß
japanische Flugzeuge
● R2 L1 L2 D-Kreuz: ← D-Kreuz: ↑
Weiß Schwarz L R ↑ ←
Flugzeuge und Missionen freischalten
↑ ↓ ← R2 L1 →
↑ ↓ Weiß Schwarz ← →
Flugzeuge verbessern
L1 ← R2 → D-Kreuz: → D-Kreuz: ↓
L ← R → Weiß Y

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS



Reptile freischalten:

Sucht im lebenden Wald das Areal hinter der Bruderschaft der Schatten auf. Mit einem Langsprung kommt Ihr über die Kluft mit dem winzigen Wasserfall und geht dahinter durch die Tür. Lasst die Lehmstatuen zum Leben erwachen, prügelt sie nieder und schnappt Euch einen Schild. Lockt jetzt einen der Burschen zur riesigen Steinsäule am anderen Flussufer. Diese steht direkt neben Eurem Eintrittspunkt. Schmeißt den Lehmbubi dagegen und schaut zu, wie die Säule den idyllischen Wasserfall unter sich begräbt. An derselben Stelle erscheint danach die Reptile-Münze.

Sub-Zero freischalten:

Nachdem Ihr mit dem Boot über den Blutsee geschippert seid, seht Ihr Sub-Zeros Emblem auf dem Rücken der löwenartigen Statue zu Eurer Linken. Eine Mauer führt Euch direkt zum Ziel. Am Ende führt Ihr einen Doppelsprung aus, um auf dem Rücken des Löwen zu landen.

Baraka freischalten:

Im Portal des Seelengrabmals sucht Ihr die Stelle, an der Ihr die Mauer emporklettern müsst. Von hier aus führen zwei Pfade weiter. Entscheidet Euch für den rechten und zerstört die im Weg stehende Statue mit dem Kraftschlag. Dahinter setzt Ihr mit einem Langsprung über die Lücke und schnappt Euch Baraka.

Johnny Cage freischalten:

In der brennenden Wu-Shi-Akademie springt Ihr ganz rechts vom Tor auf das Dach. Rennt weiter nach rechts und springt. Ihr landet auf einer neuen Plattform, wo Ihr Johnny Cages Münze findet.

XB Scorpion wirft seine Harpune für Euch, wenn Ihr ihn freischaltet.

Scorpion freischalten:

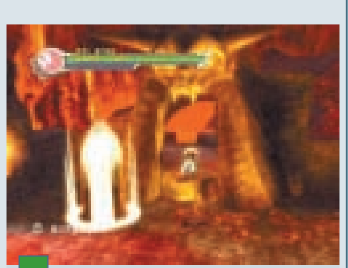
In der Gießerei folgt Ihr dem Gang, der links von der Speichersäule abwärts führt. Zwei Bogenschützen brechen durch die Wand und wollen sich Pflichtwatschen abholen. Schleudert einen davon gegen die Wand links vom Durchgang und den anderen in die Lava im Raum hinter der Wand. Setzt über den Rücken des Bogenschützen über die Lava hinweg und sammelt Scorpions Ying-Yang-Münze auf.

Kitana freischalten:

Im "Mortal Kombat"-Arena-Level, kurz vor dem Portal mit den beiden Statuen, durchquert Ihr das böse Kloster. Innerhalb der unheiligen Mauern untersucht Ihr das Säulenmeer und springt auf die halbzerbrochene Steinröhre. Von dort aus könnt Ihr per Doppelsprung das nahe gelegene Dach erreichen, wo Ihr Kitanas Münze findet.

Speichert Euch gesund:

Sobald Ihr eine Speichersäule benutzt, bekommt Ihr einen Teil Eurer Lebensenergie zurück, unabhängig davon, ob Ihr speichert oder nicht. Kniet Euch also einfach vor eine Säule und drückt wiederholt die Tasten **R2** oder **Schwarz**, bis Ihr genügend Energie aufgesogen habt.



XB Die heilkräftigen Speicherschreine findet Ihr überall in der Spielwelt.

Ermac & Kano:

Im Schrein der Kämpfer stehen Statuen der "Mortal Kombat"-Charaktere. Interagiert dreimal mit der Ninja-Statue ganz links, um den Kampf gegen Ermac zu beginnen. Sprecht vor Shao Khans Thronsaal dreimal mit der eingesperrten Kitana, um gegen Kano anzutreten.

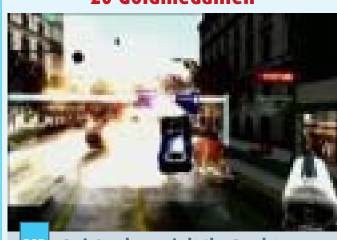
BURNOUT LEGENDS

Compact Serie:
Befolgt die Aufgabenstellung unserer Liste, um die heißen Öfen der 'Compact Serie' freizuschalten.

Assassin Compact
15 Takedowns
Compact Cop
Bronze im 'Silver-Lake' oder 'Airport T1 & T2'-Pursuit
Dominator Compact
10.000 Burnout-Punkte
Gangster Legend
Gold im 'Palma Bay Legend'-Face-Off
Legend Compact
Gold im 'Interstate Loop Legend'-Face-Off
Compact Collector
Gold im 'Silver Lake'-Eliminator
Tuned Compact
Fünf Goldmedaillen

Muscle Serie:
Auch die Vertreter der legendären 'Muscle-Serie' sind im PSP "Burnout" enthalten. Die folgende Liste verrät Euch, was Ihr tun müsst, um an ein Muscle-Car zu gelangen.

Assassin Muscle
30 Takedowns
Classic Legend
Gold im 'Big Sure Shore Legend'-Face-Off
Dominator Muscle
25.000 Burnout-Punkte
Legend J-Muscle
Gold im 'Airport 1 & 2 Legend'-Face-Off
Muscle Cop
Bronze im 'Harbour Town' oder 'Sunrise Valley'-Face-Off
Muscle Collector
Gold im 'Harbour Town'-Eliminator
Tuned Muscle
20 Goldmedaillen


PSP Bei Crashs erzielt Ihr Punkte durch erfolgreiche Takeout-Manöver.


PSP Die Bullen-Schleuder schickt Euch mit Blaulicht und Sirenen ins Rennen!

Assassin-Wägen:
Um an sämtliche Assassin-Karren zu kommen, müsst Ihr die korrekte Anzahl Takedowns einsammeln. Zwei der Assassin-Karossen, sind in den beiden vorangegangenen Listen bereits enthalten.

Assassin Coupe
60 Takedowns
Assassin Sportwagen
100 Takedowns
Assassin Supercar
150 Takedowns

Feuerwehrwagen:
Um den roten Truck der Feuerwehr über die Burnout-Pisten zu manövrieren, müsst Ihr Gold bei allen Crash-Events einheimsen.

Gangster Boss:
Sichert Euch Goldmedaillen in allen Renn-Events, um den fetten Traum aller Kleinstadt-Ganoven in Euren Fuhrpark zu stellen.

Polizeiwagen:
Steht Euer Sinn dagegen eher den Hütern von Recht und Gesetz nahe, dürft Ihr selbstverständlich auch als Polente durch "Burnout Legends" knattern. Erkämpft Euch dafür eine moralisch integre Goldmedaille in allen Pursuit-Events.

Spiegelmodus:
Sobald Ihr Euch sämtliche Fahrzeuge beim 'Legend Face-Off'-Modus erspielt habt, gibts einen zusätzlichen Modus als Einzelevent.

Takedown-Tipp beim Pursuit:
Versucht beim 'Pursuit', vor das gejagte Auto zu gelangen. Bremst ab und provoziert einen Auffahrunfall für einen sicheren Takedown!

KIRBY POWER-PAINTBRUSH

Malt Euch die Goodies:
Schwingt behende den Pinsel und erfüllt die Aufgaben in Nintendos Malbuch. Welche Belohnungen Euch winken und was Ihr dafür tun müsst, könnt Ihr in folgender Liste ablesen.

Hüpfspiel freischalten
spielt "Kirby Power Paintbrush" mit allen fünf Charakteren durch
Beadline freischalten
ergattert sechs Medaillen
Kurs 1-8 freischalten
neun Medaillen einsacken
König Dedede freischalten
erhascht zwanzig Medaillen
Lebens-Boost freischalten
sieben Medaillen sammeln
Lebens-Boost 2 freischalten
zwölf Medaillen einsammeln
Lebens-Boost 3 freischalten
14 Medaillen aufsammeln
Metaknight freischalten
25 Medaillen anhäufen (König Dedede muss freigeschaltet sein)
Erstes Lied freischalten
drei Medaillen finden
Zweites Lied freischalten
drei Medaillen finden
Drittes Lied freischalten
drei Medaillen finden
Block-Attack Minispiel freischalten
schlagt den zweiten Level der Block-Attacke bei den Boss-Spielen
Cart-Run Minispiel freischalten
schlagt den zweiten Level von Cart-Run bei den Boss-Spielen
Paint-Panic Minispiel freischalten
schlagt den zweiten Level von Paint-Panic bei den Boss-Spielen

Waddle Doo:
Um den vollgefressenen Waddle Doo freizuspielen, müsst Ihr zunächst alle anderen spielbaren Charaktere freischalten. Jetzt schiebt Ihr das "Kirby and the Amazing Mirror"-Modul in den GBA-Slot Eures DS und startet "Kirby Power-Paintbrush".

Alternativer Hintergrund:
Sammelt alle 250 Medaillen, um eine Sondereinblendung zu erhalten. Hier wird Euch Eure bisherige Spielzeit mitgeteilt. Außerdem erstrahlt der Hintergrund des Titelbildschirms ab sofort in lichtem Blau.

TWISTED METAL: HEAD ON

Twisted Cheats:
Diverse Vergünstigungen erwarten den Twisted-Metaller, der einen Cheat aus unserer Liste benutzt. Sämtliche Tastenkombinationen tippt Ihr während des Spielverlaufs ein. Wenn angegeben, müsst Ihr die Schultertasten während der Eingabe gedrückt halten.

Killerwaffen
✖ ✖ ↑ ↑ L + R
unsterblich
→ ← ↓ ↑ L + R
unendlich Munition
▲ ▲ ↑ ↑ L + R
Maschinengewehr mit Suchmunition
L + R gedrückt halten
✖ ▲ ✖ ▲
Energieschub
L + R gedrückt halten
▲ ✖ ■ ●
unendlich Waffen
L + R gedrückt halten
▲ ▲ ↓ ↓
Waffen stärken
(nur für Story-Modus)
L + R gedrückt halten
▲ ▲ ↑ ↑

Deathmatch-Level:
Deathmatch-Level von besonderer Güte dürft Ihr durchrasen, wenn Ihr die hier aufgelisteten Mini-Level einmal erfolgreich durchspielt.

Deathmatch-Level 'Ägypten'
Ägypten-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Griechenland'
Griechenland-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Paris'
Paris-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Rom'
Rom-Minilevel gewinnen
Deathmatch-Level 'Tokyo'
Tokyo-Minilevel gewinnen

Nu Pogadi:
Zerschießt im Storymodus die vier Konsolen neben dem Panzer in Russland. Die kalten Krieger sinnen prompt auf Rache und senden etliche Marschflugköper in herumstehende Gebäude. Netter Nebeneffekt: Ihr könnt die zerschossenen Gebäude plündern und etliche Waffen aus russischen Beständen klauen.

11 2005 PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS

MAN!AC DVD

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Ausgabe 145 CYBERMEDIA € 4,99

Need for Speed Most Wanted

Preview: Illegale Straßenrennen mit Adrenalin-Garantie

Far Cry Instincts XXL-TEST

Shadow of the Colossus PREVIEW

Im Heft und auf DVD Prügel-Action

ABOVORTEILE:

- pünktlich frei Haus
- 10% Preisvorteil
- jederzeit kündbar

TELEFON-HOTLINE: (089) 858 53 845 ONLINE-ABO: WWW.MANIAC.DE

Dieser Abschnitt passt genau in einen Fensterbriefumschlag

- 10% Ersparnis
- jederzeit kündbar



MAN!AC Aboservice
In-Time
Freihamer Straße 2

82166 Gräfelfing

***Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 53 Euro** (europäisches Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. **Mein Abo kann ich jederzeit kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld zurück.** Dafür wende ich mich an In-Time, Gräfelfinger Straße 2, 82166 Gräfelfing oder abo@maniac.de*

Zahlungsweise bitte ankreuzen: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

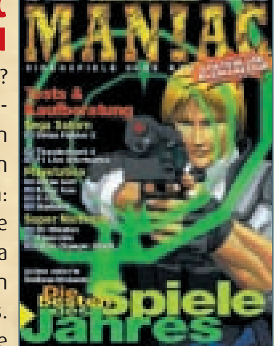
BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an MAN!AC Abo, In-Time, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing

Es war einmal...

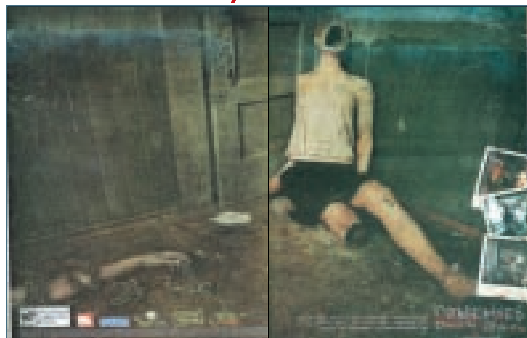
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Spielkonsole oder PC? Die MAN!AC betrachtet mit einem lachenden und einem weinenden Auge die Marktsituation: Selbst traditionsreiche Videospielfirmen wie Sega oder Capcom entwickeln neuerdings für Windows. Eine echte Spielemesse sucht man in Deutschland vergebens: In Köln geben Konsolen an der 'Computer 95' nur ein schüchternes Gastspiel. Im Testlabor heben sich das beeindruckende "Virtua Fighter 2" und die exzellente Baseballsimulation "World Series Baseball" für den Saturn von der breiten Masse ab. Beim ausführlichen Retro-Feature schwelgen die MAN!ACs nostalgisch in Erinnerungen, als sich die Entwickler noch hauptsächlich auf Spielbarkeit und Spieltiefe konzentrierten. Die 'Hero'-Rubrik widmen die MAN!ACs diesmal Nintendos knuffigem Kirby.

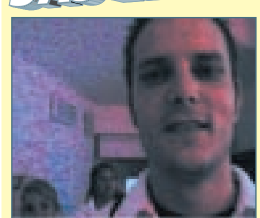
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Fürchtet Euch, Ihr Gegner der Xbox 360: Mit düster-progressiver und erwachsener Werbung proklamiert Segas Gruselabenteuer "Condemned" die neue Konsolen-Ära.





Zwischen zwei Stühlen: Am echten "PES"-Fußballturnier in Sardinien trug Top-Scorer Raphael die deutsche Fahne auf der Brust. Daher wollte ihm dieser angetrunkene Sat.1-Schweiz-Moderator an den Kragen. Die Fahndung nach dem Eidgenossen läuft auf Hochtouren...

NEXT T!ME 01/2006

Die nächste Ausgabe wird richtig fett: Wir testen für Euch die NextGen-Hits **Project Gotham Racing 3**, **Dead or Alive 4, Perfect Dark Zero** und **Kameo.** Allen Konsoleros servieren wir **Need for Speed: Most Wanted** und **King Kong** auf dem silbernen Videospieltablett. Außerdem beäugen wir in unserer brandheißen Preview-Sektion Laras neuestes Abenteuer **Tomb Raider: Legend** und machen Import-Liebhaber mit Tests von Squares Rollenspiel **Romancing SaGa** und dem blutigen **Stubbs the Zombie** glücklich. Einzigartig scharf: 16 Extended-Seiten mit exklusivem Inhalt.



Die Zeit ist reif: Mit lautem Karacho düsen wir der Next-Generation entgegen. "Project Gotham Racing 3" will uns zum Need for Speed verführen.

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Xbox-360-Spielparade** – Bestaunt bewegte Bilder der Next Generation. Ob nicht nur die hochauflösende Optik begeistert, erfahrt Ihr in unseren kritischen Tests.
- **GTA: Liberty City Stories** – Ob Rockstar Games auch auf Sonys PSP alles richtig macht? Fahrt und ballert mit Toni Cipriani durch das Mafiosi-verseuchte Liberty City.
- **Retro-Spaß** – Retro ist, was es nicht mehr überall zu kaufen gibt: Wir zeigen Euch Sonys erfolgreichen Einstieg ins Videospielgeschäft in Bild und Ton.

Ab Freitag, den 25. November

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 129
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

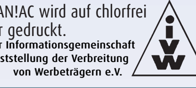
Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Gears of War" © Epic/Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

LEGENDÄRE MEILENSTEINE DER VIDEOSPIEL-GESCHICHTE VERBLEICHEN NICHT!



















Manche Dinge kommen nie aus der Mode! Ein Sammlung acht unvergesslicher SEGA-Titel, die Generationen von Spielern auf SEGA Mega Drive, SEGA Master System oder in Spielhallen in ihren Bann zogen, gibt's jetzt als SEGA Classics Collection - frisch gewaschen und ordentlich zusammengelegt!

Erwecke Klassiker wie OutRun, Golden Axe oder Columns wieder zum Leben und spüre erneut die Spannung und Faszination der Spiele, mit denen SEGA die Gaming-Welt geprägt und verändert hat. Mit optimierten Grafiken und Sounds kannst du die schönsten Momente der Videospiel-Geschichte nun wieder und wieder erleben...

AB ENDE NOVEMBER IM HANDEL





PlayStation 2

Original Game © SEGA © SEGA/3D-AGES, 2003, 2004



www.sega.de

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

„EIN NEUER HELD SÄUBERT DEN NÄCHSTEN MOLOCH – JETZT IST NEW YORK DRAN" – *ScreenFun 09/05*

„... DAUERGAST IN DEN MOST WANTED-CHARTS" – *PlayZone 10/05*

„VERGESST DIE STADT DER ENGEL – WILLKOMMEN IM BIG APPLE" – *N-Zone 08/05*



NOVEMBER

TRUE CONFLICT. TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

TRUECRIME.COM



PlayStation 2



NINTENDO GAMECUBE



ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.activision.de